

2'95
euros
CANARIAS 3,10 €

DE FERIA EN FERIA
Leipzig, E3, y todas
las novedades del sector
para el curso que viene



**ESPECIAL
RETRO DEL BUENO**
Samurai Shodown, Dwarf Fortress,
Rygar y descargables old-school

VERSION 2.0 N°189
SEPTIEMBRE 2008 • 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €

Z
GRUPO ZETA

00189
8 420565 037006
WWW.REVISTAXTRAME.COM

SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + Wii + PS2 + NINTENDO DS + PSP + RETRO

xtrame

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

¡TE QUEDARÁS

SIN AHORROS!

★
Rock Band
analizado a fondo

★
El futuro
de **Guitar Hero**

★
Qué sabemos de
Rock Band 2

GUITAR HERO

WORLD TOUR



ROCK BAND 2

★
Y Konami... ¿qué
piensa de todo esto?

★
¡Nuevos
instrumentos!

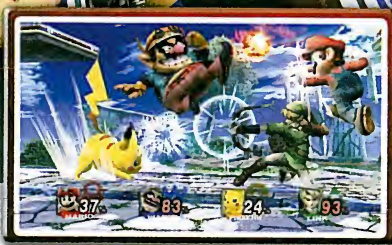
**SÚPER
DESCUENTO**

5€

EN ESTOS JUEGOS
MOTORSTORM COMPLETE / PS3
WALL-E / PS2
NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2 / PSP
SOUL CALIBUR LEGENDS / Wii
LEGENDARY THE BOX / XBOX 360



YA HEMOS JUGADO A LAS NUEVAS ENTREGAS DE FIFA Y PES - SOUL CALIBUR IV - FRACTURE - LEGO BATMAN - TOO HUMAN...



Aplasta. Golpea. Lucha.

¿Preparado para armarla en la mayor y peor de todas las peleas? Lucha hasta el final en batallas llenas de acción con personajes como Mario, Link, Sonic y Solid Snake. Y cuando estés listo, ¡reta al mundo a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo! Cuando el caos lleve a su fin y el polvo se asiente tras el golpe final... ¿serás tú la última leyenda en pie?

Nintendo

Wii-Fi
connection

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK, Inc. / SHIGERU MIYAZAKI / CAPCOM, Inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Banjo-Kazooie Entertainment Co., Ltd. / SEGA, Inc. and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo

12+
www.pegi.info



Wii

Fundador: Antonio Isernso Pizarro

Presidente: Francisco Matos

Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Isernso Mosán

Consejeros: José María Casanovas, Simón Bólan, Julio Duria

Secretario: José Ramón Franco Vicesecretario: Enrique Valverde

Director General: Conrado Canal

Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso

Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, José María Casanovas,

Antonio Franco, José Dñeta, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivas

Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García

Director de Área de Prensa: Ramón de Vicente

Director de Área de Servicios Corporativos: Ramón Mirón

Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José

Director de Área de Distribución: Vicente Leal

Directora de Área de Promociones y Marketing: María Rito

Director de Área de Libros: Faustina Linares

Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitorica

Director: Marcos García Ramos

Director de Arte: Roldán Guinea

Redactores: Jefe: Bruno Sol y Pedro Berrueto

Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez,

Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Catalán

Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Alejandro Cremades,

Raúl Barrantes, David Carreira, Nacho Vagaland, Miguel Velasco, Juan Carlos

Calderero, Ignacio Sintes, Gloria Langreo, Javier Sánchez, Omar Álvarez,

Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:

C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid

Tel: 91 586 33 00

E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS

Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos

Adjunto a Gerencia de Revistas: Ángel Martín

Jefe de Marketing: Fernando Vallarino

Director de Publicidad: Julián Poveda

Director de Desarrollo: Carlos Sigüra

Jefe de Producto: Mar Lumbrales

Director de Producción: Jordi Dñeta

Producción: Ángel Rando

Dirección de Recursos Humanos: David Cavanillas

Suscripciones, números, anuncios y atención al lector: 902 104 664 de 9-14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad: Francisco Blanco

Directora de Publicidad Internacional: Gema Prieto

Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Francisco Andrés (Director de Equipo)

Mar Lumbrales (Jefe de Publicidad)

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 33 53

Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dir. de Publicidad en Cataluña)

Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo)

C/ Bailén, 84, 08003 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 295 37 29

Levante: Javier Burgos (Delegado, Embajador Vich, 3, 2º D)

46102 Valencia. Tel: 96 352 98 96. Fax: 96 352 59 30

Sur: Mariola Ortiz (Delegada) Hernando Colón, 5, 2º

41004 Sevilla. Tel: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11

Norte: Jesús Mª Marín (Delegado, Alameda Urquiza, 52, 4º D)

48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08. Fax: 944 38 52 17

Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada) Tel: 653 964 402

Batallas, Marian Carrido (Delegada) Riva Rodríguez de Vigor, 47 Bajo

15703 Santiago. Tel: 981 57 17 15

Aragón: Alejandro Moreno (Delegado) Hernán Cortés, 37

50105 Zaragoza. Tel: 978 70 04 00

Castilla-La Mancha: Andrés Hornubá (Delegado) Tente, 23 B

Edif. Centro 02011 Albacete. Tel: 967 52 42 43

Internacional: Gema Prieto (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

ALEMANIA: LGR Munich, Tanya Schrader. Tel: 49 89 32 50 35 32. Tanya.schrader@lgr.com

FRANCIA: LGR Paris, Valerie Unger. Tel: 33 1 41 34 81 88. v.ung@lgr.com

ITALIA: LGR Milano, Robert Schoenmaker. Tel: 39 02 62 63 44 41. robert@lgr.it

GAR: LGR London, Eva Yune-Prinot. Tel: 44 207 150 7432. evayune@lgr.com

HOLANDA: LGR Amsterdam, Lammert Rie. Tel: 31 20 474 680. l.rie@lgr.nl

PORTUGAL: LGR Lisboa, Paula Andrade. Tel: 351 213 653 545. paula@lgr.pt

RUSSIA: LGR Moscú, Sophie Papagouzo. Tel: 7 050 651 710. papagouzo@lgr.ru

SUECIA: LGR Estocolmo, Philippe Girardot. Tel: 46 227 96 45 25. info@lgr.se

ESPAÑA: LGR Madrid, LGR New York, Dawn FROCKMAN. Tel: 1 212 767 65 73. dawn@lgr.com

FINLANDIA: LGR Helsinki, Hedi Saranen. Tel: 358 9 486 403 03 01. hedisarane@lgr.fi

JAPÓN: LGR Tokyo, Mami Hara. Tel: 81 3 5561 61 38. karp@lgr.jp

DUBAI: LGR Media, Ivan Montaner. Tel: 971 43 90 88 99. ivanmontaner@hotmail.com

INDIA: LGR Mumbai, Marzhan Patel. Tel: 91 22 22 87 57 17. Marzhan@lgr.in

THAILANDIA: LGR Bangkok, Mithra Pongkorn. Tel: 662 8108 61 88. Mithra@lgr.th

VIETNAM: LGR Hanoi, Louis Huang. Tel: 84 24 2709 8045

Fotomateriales: LGR Ciudad de México, 26, 28007 Madrid

Impresión y encuadernación: REKORD PRINTING S.A. La Rosa Km. 12, Pol. Ind. Can

Balneario, San. Post. de Campanelles (Barcelona). Distribución: DISEPER C/ Bailén, 84,

08003 Barcelona. Teléfono: 93 404 66 00 - FAX: 93 232 28 91

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:

Ediciones B México, S.A. de CV Distribución en Argentina: Iribar & Nijes S.A.

Deposito Legal: B-17209-92 - Printed in Spain

Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

Superjuegos no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados ni de identificar necesariamente con la opinión de los mismos, por

ser un medio de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora

ARI



PÉRDIDAS DE TIEMPO

Hasta los seguidores más entusiastas del apartado ferial de la industria, ese que son todo luces y colores, troquelados de corcho y papel de plata, han reconocido que las cada vez más próximas en el tiempo **E3** y **Games Convention** han sido soporíferas. Novedades en **hardware** poco sustanciosas y un rosario de títulos potentes, claro que sí, pero que contemplamos entristecidos cómo no paran de repetir esquemas manidos y exprimir series consagradas.

La diferencia creativa entre los dorados ochenta y la década actual está en que en aquella época se creaban iconos a una velocidad de espanto. Las películas, los tebeos, la

televisión esculpían ídolos pop con cadencia semanal, y eso se ha perdido. En los videojuegos, ese fértil periodo creativo se prolongó durante los noventa, una década cuyo ocio interactivo nos martilleó las sienes con una potencia que tardará en disiparse. Pero repasamos la ristra de novedades de las ferias y vemos explotación y refritos, falta de ideas y mucho subirse a vagones de modas que no se sabe cuánto aguantarán en el volátil candelero de la actualidad del sector. ¿Cuánto hace que los videojuegos no crean un mito a la altura de los clásicos?

Y mientras, en una galaxia muy lejana, **Braid** se lleva nuestra nota más alta hasta la fecha. Una nota que, como todas (dejamos el cinismo al respecto para la competencia), no tiene valor numérico real, pero sí una clara marca simbólica. Y muy clara: en veinte meses que llevamos con vosotros, no habíamos visto nada igual. Justo lo contrario que nos pasa con las ferias. **JOHN TONES**

CONFESIONES DE UN NEGADO PARA LOS VIDEOJUEGOS

POR CARLOS VERJANT

HOY: CHINESE FARM

LOS TIOS SE METEN EN PISOS Y SE PONEN A JUGAR AL WOW COMO LOCOS. SON TANTOS EN TAN POCO ESPACIO QUE SE TIENEN QUE QUEDAR EN CALZONCILLOS DEL CALOR QUE HACE, PARA MUCHOS DE ELLOS ESE ES SU TRABAJO.



LUEGO, CUANDO EL PERSONAJE ESTÁ BASTANTE EVOLUCIONADO, SE LO VENDEN AL CHAVAL DE OHIO DE TURNO Y TODOS TAN CONTENTOS.



VO, POR MI PARTE, PROONGO SACAR ESTE FENÓMENO DEL MUNDO VIRTUAL AL MUNDO REAL, Y DEJAR QUE LOS CHINOS EN CALZONCILLOS HAGAN EL TRABAJO ABURRIDO PARA QUE LUEGO NOSOTROS PODEAMOS DISFRUTAR DE LA PARTE REALMENTE INTERESANTE.





#189

SEPTIEMBRE
2008

Duelo de titanes en la Xtreme de este mes. Hemos puesto nuestros dedazos sobre el último *Guitar Hero* y sobre *Rockband*.

Por fin *Nemesis* ha podido convertirse en ese Sith canoso con el que soñaba gracias a *El Poder de la Fuerza* y también hemos probado algunos de los imprescindibles de Live y PSN.

E3 Y GC TE TRAEMOS
LAS MÁS INTERESANTES
NOVEDADES ANUNCIADAS EN
LOS ÁNGELES Y LEIPZIG

HÉROE MUSICAL MUCHOS
INSTRUMENTOS Y GRANDES
TRACKLISTS, HARMONIX Y
NEVERSOFT SE PREPARAN
PARA LA BATALLA

CONRADO CARNAL, DIRECTOR GENERAL DE GRUPO ZETA



El Consejo de Administración de Grupo Zeta ha decidido nombrar al actual director financiero, Conrado Carnal, director general del grupo, con máximas competencias en el área de gestión. Conrado Carnal es ingeniero industrial en ICAI (MBA por ESADE y PDG por IESE). A lo largo de su trayectoria profesional, ha ocupado diversos puestos de alta dirección en áreas de economía, recursos humanos, control de gestión y finanzas en empresas de ámbito internacional en el sector de la siderurgia, la ingeniería y la construcción. Hasta el momento de su incorporación a Grupo Zeta, hace siete años, era subdirector general corporativo del grupo Temoina. Anteriormente, ocupó diversas responsabilidades directivas en el grupo Celsa. Nacido en Manzanares (Ciudad Real), Conrado Carnal compagina su actividad laboral con la enseñanza como profesor de Finanzas Internacionales de ESADE.

SI QUIERES
ESTAR
A LA ÚLTIMA,
CONSULTA

www.revistaxtreme.com

6 NOTICIAS

REPORTAJES

- 16 TODO SOBRE E3 Y GAMES CONVENTION
- 24 0 LIVES
- 28 PES 2009 VS. FIFA 09
- 32 LEGO BATMAN

SUPERNUEVO

- 34 FRACTURE / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
- 37 SAMBA DE AMIGO / WII
- 38 MOTORSTORM: PACIFIC RIFT / PLAYSTATION 3
- 39 PURE / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
- 40 BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY / PS3 / XBOX 360
- 42 DE BLOB / WII

ANÁLISIS

- 44 ROCK BAND VS GUITAR HERO WORLD TOUR / XBOX 360 / PLAYSTATION 3
- 50 STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA / PS3 / XBOX 360
- 53 SIM CITY CREATOR / WII
- 54 ARKANOID DS / NINTENDO DS
- 56 SPACE INVADERS EXTREME / NINTENDO DS / PSP
- 58 SOUL CALIBUR IV / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
- 60 TOO HUMAN / XBOX 360
- 62 SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1 / PLAYSTATION 2 / PSP
- 64 WORLD HEROES ANTHOLOGY / PLAYSTATION 2
- 65 FATAL FURY BATTLE ARCHIVES VOL. 1 / PLAYSTATION 2
- 66 BANGAI O-SPIRITS / NINTENDO DS
- 68 BRAID / XBOX 360
- 71 GALAGA LEGIONS / XBOX 360
- 72 PIXEL JUNK EDEN / PLAYSTATION 3
- 74 BIONIC COMMANDO REARMED / XBOX 360 / PLAYSTATION 3
- 76 GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED 2 / PS3 / XBOX 360
- 78 SIREN BLOOD CURSE / PLAYSTATION 3
- 80 10 SOBRE 10: SAMURAI SHODOWN III / NEDGED CD

RETRO

- 88 NOTICIAS
- 90 RYGAR
- 94 RETRO-ROTURA
- 98 MODERNO PERO VINTAGE: DWARF FORTRESS

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

- 102 PASADO: INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

TRY AGAIN

- 104 RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURES / PS2

PlayChapas™ Football Edition ©2008 Zinkia Entertainment S.L. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Zinkia™. "PlayChapas" is a trademark of Sony Computer Entertainment S.L. All rights reserved.



PlayChapas Football Edition sólo para PSP

Vuelve el juego de las chapas, pero ahora mucho más divertido, emocionante y mejorado. Porque PlayChapas llega a tu PSP. Elige las mejores chapas, sus equipaciones, piensa bien tu estrategia y no dejes que nadie te gane. Disfruta del juego de siempre y compite con tus amigos utilizando el modo WiFi o el nuevo modo para dos jugadores en una misma consola. Con tu PSP, nadie podrá ganarte a las chapas.



COORDINA: CHAIKO

MARCHANDO UNA DE PREDICCIONES

Empieza un nuevo curso en Xtreme, y con la temporada 2008-09 por delante intentamos lanzar una serie de pronósticos de lo que acontecerá en cuanto a videojuegos. Una vez más agradecemos a los foreros de Mondo Pixel su inestimable ayuda y su saludable sentido del humor.

1.- LITTLE BIG PLANET • PS3 • PRONÓSTICO: *Little Big Planet* vende más consolas que *MGS4* (Slyjss).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

2.- SHENMUE 3 • PS3/360 • PRONÓSTICO: Yu Suzuki, después de su peregrinaje por la muralla china siguiendo la ruta de Marco Polo, anuncia *Shenmue 3* (Rufus T. Butterfly).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

3.- METAL GEAR • PS3 • PRONÓSTICO: Se anunciará un nuevo *Metal Gear* producido y dirigido por Kojima, como siempre (Wolfenprey).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

4.- CAPTAIN COMMANDO • PS3/360 • PRONÓSTICO: La próxima franquicia aeej aprovechada en la nueva generación por Capcom será *Captain Commando* (Spriteacus).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

5.- HALF-LIFE 2: EPISODE 3 • PS3/360 • PRONÓSTICO: Valve publicará los primeros videos de *Half-Life 2: Episode 3*, pero el juego en sí no verá la luz hasta el curso 2009/10 (Killboy Powerhead).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

6.- KILLZONE 2 • PS3 • PRONÓSTICO: *Killzone 2* tendrá carisma (Wolfenprey).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

7.- SONIC • VARIAS • PRONÓSTICO: Sonic volverá a reinar en las plataformas rememorando los buenos tiempos con su última entrega (Cienfuego).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

8.- HYPE • VARIAS • PRONÓSTICO: El noventa de los grandes lanzamientos nos va a defraudar en algún aspecto (Toyoto).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

9.- WII • PS3 • 360 • PRONÓSTICO: Sony y Microsoft lanzan sus propias Wii, las abuelas monopolizan el mercado y los jugadores de toda la vida se vuelven al parchís y la oca (Sol).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

10.- ANIMAL CROSSING • Wii • PRONÓSTICO: El nuevo *Animal Crossing* de Wii venderá como churros y nadie se dará cuenta que el motor gráfico será reciclado de DS (Afro Percal).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

11.- DUKE NUKEM FOREVER • ¿? • PRONÓSTICO: Wired News se retracta y devuelve, de nuevo en calidad de vitalicio, su Vaporware Award más carismático a 3D Realms por *Duke Nukem Forever* (DeusX).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

12.- PSP • PSP • PRONÓSTICO: PSP se venderá directamente en tiendas de ropa urbana (S.T.A.R.).

CALIFICACIÓN: ★★★★★



13.- MAD WORLD • Wii • PRONÓSTICO: Madworld pasará totalmente desapercibido y no será blanco de crítica o censura alguna por parte de nadie (Cienfuego).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

14.- CROSSOVER • VARIAS • PRONÓSTICO: Se anunciará otra franquicia crossover tan chocante como *Kingdom Hearts* o *Mortal Kombat vs. DC Universe* (Killboy Powerhead).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

15.- SONIC • Wii/DS • PRONÓSTICO: Sonic acabará siendo un personaje de Nintendo y desterrará a Yoshi como ayuda para Mario (Wolfenprey).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

16.- DEAD RISING 2 • VARIAS • PRONÓSTICO: *Dead Rising 2* será multiplataforma y será mil veces mejor que el primero, con más humor negro, más objetos originales para matar zombis y más referencias a películas clásicas del género (Slyjss).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

17.- IPHONE • VARIAS • PRONÓSTICO: Los videojuegos para iPhone serán todo un éxito que desbancará en ventas a DS y PSP, ello llevará a las compañías a desarrollar para el móvil y dejar de lado las consolas (Streapper).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

18.- SHADOW NINJA • VARIAS • PRONÓSTICO: Itagaki sacará un nuevo juego llamado Shadow Ninja, el protagonista se llamará Ryo Onibusa y Tecmo emprenderá acciones legales (Afro Percal).

CALIFICACIÓN: ★★★★★



19.- MIRROR'S EDGE • PS3/360 • PRONÓSTICO: El multiplayer de *Mirror's Edge* va a ser la bomba (Mr. Winters).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

20.- GEARS OF WAR II • 360 • PRONÓSTICO: A quien no le gustase *Gears of War*, tampoco le gustará el segundo a pesar de la esgrima con el Lancer.

CALIFICACIÓN: ★★★★★

21.- MIRROR'S EDGE • 360/PS3 • PRONÓSTICO: El multiplayer de *Mirror's Edge* va a ser insufrible (Mr. Winters).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

22.- RESIDENT EVIL 5 • Wii • PRONÓSTICO: En vistas del éxito de su *Dead Increasing*, Nintendo, frotándose las manos, encargará otra conversión similar de *Resident Evil 5*, horas después de que éste haya sido editado para Xbox (Starmag).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

23.- DS-POCKET • DS • PRONÓSTICO: Nintendo acabará sacando una DS-Pocket (S.T.A.R.).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

24.- XBOX 720 • 720 • PRONÓSTICO: Microsoft anuncia que ya están terminando la Xbox 720 a la vez que Nintendo decide reducir el precio de la Wii (Slyjss).

CALIFICACIÓN: ★★★★★



25.- STREET FIGHTER IV • PS3/360 • PRONÓSTICO: Gracias a *Street Fighter IV* y otros como *King of Fighters XII*, durante este curso veremos un resurgir del género de la lucha (Killboy Powerhead).

CALIFICACIÓN: ★★★★★

★: Ni en tus sueños más delirantes

★★: Mientras hay vida hay esperanza

★★★: Cosas más raras se han visto

★★★★: Bastante probable en esta industria loca, loca, loca

★★★★★: Prácticamente confirmado, como quien dice



BREVES

PORTAL SIGUE VIVO

+ Portal regresará a 360 en forma de juego destinado a Xbox Live Arcade a finales de este año. Además de contener la versión ya conocida de *Portal*, incluirá nuevos niveles (no enmarcados dentro de la historia), y logros distintos a los de *The Orange Box*.

PORTAL
STILL ALIVE

TEAM FORTRESS 2 +

+ Valve no olvida su brillante multijugador y promete una actualización llamada *A Heavy Update* para la versión de 360, prevista para finales de año. Entre los nuevos contenidos, un nuevo y misterioso modo de juego, nuevos mapas, más armas, y algún que otro logro añadido para multiplicar la duración del aclamado título.



STREET FIGHTER IV CASERO

+ Según ha revelado Capcom, Cammy, la joven luchadora introducida en la saga en *Super Street Fighter II*, formará parte de la plantilla de luchadores de *Street Fighter IV* en sus versiones caseras, a pesar de no estar presente en la versión para salones recreativos. ¿Habrá más sorpresas esperando a ser reveladas?





CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

VUELTA AL HOGAR



Más que debate, es una corriente de ira que avanza en una misma dirección: los *hard-core gamers* están siendo los testigos conscientes de la rápida reformulación de todo un medio y no les hace gracia. Las grandes compañías replantean sus grandes lanzamientos y se lanzan a la búsqueda a gran escala del nuevo usuario: la abuela que busca el elixir de la eterna juventud cerebral, el padre que puede tocar la guitarra, hacer yoga con la tele o jugar con su hijo al come-cocos sin tener que conocer la función de ningún botón...

Diría que nunca antes un colectivo de consumidores ha podido percibir con tanta claridad tal movimiento de placas: en menos de un año, y sin que nadie lo sospechara, se ha ido alzando un nuevo *mainstream* surgido de la nada. **Y el jugador habitual de FPS, RPGs y demás siglas tiene que imaginarse a sí mismo como repentinamente segundo plato.**

Pero mirémoslo de otra manera: ninjas, espada y brujería, gánsters, extraterrestres... La fuente de la que han bebido los videojuegos tradicionales siempre ha sido el subgénero, el material de derribo, la subcultura, de la serie B para abajo. ¿Acaso esta transformación de la industria no devuelve la sustancia a su espacio original? ¿A un forzado, pero gozoso, salvaje y legendario segundo puesto a la sombra de los productos familiares? Arriesgado, pero es una pregunta que hay que hacerse: ¿Y si es ahora cuando empieza lo bueno?



HALO WARS

ENSEMBLE STUDIOS ADAPTA A LA ESTRATEGIA EL
UNIVERSO DEL TÍTULO EMBLEMÁTICO DE MICROSOFT



MUNDO EN GUERRA La facción protagonista de Halo Wars será la humana, si bien también podremos manejar a los Covenant en misiones cortas. Todas las armas y vehículos característicos de Halo estarán presentes.

A pesar de tratarse de un proyecto rechazado inicialmente por **Bungie**, padres de la criatura, lo cierto es que la adaptación al género de la estrategia en tiempo real del universo *Halo* promete bastante. Anunciado hace ya dos años y con una fecha de lanzamiento prevista para febrero de 2009, el título está desarrollado por **Ensemble Studios**, uno de los socios de confianza de **Microsoft**, y responsables de la mítica serie *Ages of Empires*. El reto al que se enfrenta **Ensemble Studios** es doble. Por una parte, debe tener éxito en la difícil tarea de llevar a la plataforma de **Microsoft** un género que no termina de cuajar lejos de las tierras del **PC**. A pesar de las numerosas adaptaciones a consola de clásicos de la estrategia en tiempo real, como es el caso de *Command & Conquer*, lo cierto es que el género no ha cosechado aún en consola el éxito del que disfruta en ordenadores

compatibles. Pero, además, **Ensemble Studios** tiene en sus manos el buque insignia de **Microsoft**: en *Halo Wars*, que hemos tenido la ocasión de probar durante el **E3** del pasado julio, todo el espíritu de la saga *Halo* se ha llevado al terreno de la estrategia. Ambientado veinte años antes de los acontecimientos narrados en el primer *Halo*, *Halo Wars* ofrece una larga campaña para un jugador, así como Modos multijugador competitivo y cooperativo. El manejo de las unidades ha sido muy simplificado: con apenas tres botones seleccionaremos unidades y las lanzaremos a la batalla. Cada unidad tiene únicamente dos tipos de ataque, principal y secundario, y el aspecto económico del juego se ha minimizado completamente, centrándose en la acción rápida y en la gestión ágil de nuestras tropas. ¿Será *Halo Wars* el juego que por fin asiente la estrategia en tiempo real en consolas?

Nacho Vigalondo y eunice szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. LA CASUAL

GÉNERO HOSTIAS
COMPAÑIA NINTENDO
DESARROLLADOR NINTENDOL
MISIONES HASTA EL PLATO
NIV. DIFICULTAD DEPENDE DE COMO VENAS



El *survival horror* es un género que no muere, y baste este último lanzamiento para demostrarlo: Interpretas el papel de un miembro de un equipo de meteorólogos en una estación en la Antártida. Con una cantidad excesiva de tiempo libre, os entregáis a partidas a *World of Warcraft*, *Counter Strike* y *Halo*. Hasta que irrumpe en escena un paquete en el que hay una nueva consola. Un aparato provisto de alfombrilla, palo, guitarra, casco y sartén que, poco a poco, irá alterando las costumbres de los

personajes, sumergiéndolos en un mundo de actividades lúdicas y, por qué no, también productivas.

Tu misión es evitar caer bajo el influjo del extraño objeto, y repeler las invitaciones de los infectados, desesperados por que te unas a las sesiones de yoga, cocina virtual y sudoku. Un juego ameno del que sólo cabe lamentar que sólo haya salido para la Nintendo Wii.

GLOBAL

8,9



NO ES UN MONSTRUO... NO ES UN FANTASMA... ES UNA WII!

¡DALE RIENDA SUELTA
AL CHIMPANCÉ QUE LLEVAS DENTRO!

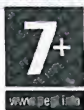
SPACE CHIMPS

MISIÓN ESPACIAL

Disfruta con el
videojuego oficial
de la película desde
el 22 de agosto



ESTRENO EN CINES 22 DE AGOSTO



PlayStation.2



Wii.

NINTENDO DS™

TM & © 2008 Vanguard Animation, LLC. © 2008 Brash Entertainment, LLC and its respective logos are trademarks and/o registered trademarks of Brash Entertainment, LLC in the U.S. and others countries. All rights reserved. Developed by WayForward. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. NINTENDO, NINTENDO DS, Wii and the Wii logo are trademarks of NINTENDO. Microsoft, Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "Playstation" and "PLAYSTATION" are the registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

LEGENDARIAS PECHUGAS



Mi visita al E3 no me resultó todo lo productiva que esperaba. Lo que allí encontré fue exactamente lo que esperaba (una aburrida feria para profesionales) y me resultaron algo sorprendentes ciertas actitudes que detecté entre compañeros de prensa. Para empezar, se repetía hasta la extenuación un lastimero recuerdo colectivo de pasadas ediciones de la exhibición, mucho más divertidas. Como un niño enfurruñado porque se ha encontrado los caballitos cerrados, la prensa española rememoraba entre lagrimas, a la menor ocasión, pasadas bacanales de luz, color, despilfarro económico... y pechugas.

Yo soy un gran amigo de las pechugas... pero de las pechugas en su contexto. Porque, ¿no resulta algo grotesca la visión de un stand de Sega rodeado de jamonas semidesnudas? Nunca me gustó que me trataran como a un perro de Paulov afectado de priapismo, y por eso **siempre me resultó bastante garrula la costumbre, muy arraigada en sectores dirigidos a un público joven y masculino, de rodear el producto de carnaza femenina.** Mis compañeros añoraban pechugas legendarias, que se fueron para no volver... pero, además, entonaban otro lamento: la feria no nos estaba proporcionando tampoco el nivel de hype deseado. Esa otra carnaza, la noticia bomba: pocas revelaciones espectaculares, pocas novedades... poca mandanga.

La prensa exige a la industria, de quien es mera sombra, no juez ni dueño, que le proporcione más y mejor alimento: cuando uno olvida que no es más que un pobre transmisor de información reciclada, pierde la perspectiva. En Los Angeles encontré, como irónica respuesta, la postura acomodaticia de unas compañías con sus orondas posaderas cómodamente asentadas sobre enormes sacos de dinero. La indiscriminada copia de ideas ajena y los desvergonzados y sonrojantes intentos de todo Dios por hacerse con el Gran Pastel del Jugador Casual parecen querer recordarnos, en definitiva, que de lo que se trata aquí, muchachos, es de hacer dinero.

TELETIPO FERIA

SQUARE ENIX ABRE EL FUEGO DE LAS EXCLUSIVAS PARA 360 CON LA NUEVA OBRA DE TRI-ACE. DESDE AHÍ, CIENTOS DE NOTICIAS QUE OS RESUMIMOS COMO DEBE SER: SIN PERDER MUCHO ESPACIO

Leipzig

Alguien de Sony deja caer que **Mirror's Edge** será una exclusiva temporal para PS3. Días más tarde, EA lo desmiente.

Desde Sony aseguran que **Home** estará finalmente disponible antes de que llegue 2009, y que siempre será un **servicio gratuito**, al margen de los complementos que se puedan comprar por un módico precio.

Sony anuncia las ediciones en Blu-ray de los ya descargables **Siren Blood Curse** -en otoño-, y **Ratchet & Clank En Busca del Tesoro**, para Septiembre.

Sony es quien más da que hablar en la Games Convention de Leipzig, ya que **Nintendo decide no asistir**, y **Microsoft se presenta sin conferencia** y con un stand testimonial sembrado de juegos para toda la familia.

El pad de 360 va a sufrir un **rediseño de la cruceta digital**, con la vista puesta en **Street Fighter IV** y el nuevo PES.

En una búsqueda sin demasiado sentido del realismo absoluto, Crytek afirma que **está optimizando su CryEngine 2 para PS3 y 360**, aunque en 2009 empezarán a trabajar en una nueva versión que pretenden tener lista para 2012.

EA anuncia **FIFA Live Season**, una característica de FIFA 09 que **actualizará el estado y rendimiento de los futbolistas virtuales** de acuerdo con lo que hagan en el mundo real.

Por su parte **Konami anuncia el Modo de juego Become a Legend**, integrado en Pro Evolution Soccer 2009. Básicamente consiste en revivir la carrera de alguna vieja gloria del fútbol.

Por otra parte **Rock Revolution**, el **enésimo juego musical**, verá su salida retrasada hasta principios de 2009.

Midway, con nada interesante que anunciar, suelta **cuatro nombres más de Mortal Kombat vs DC Universe**: Wonder Woman, Kano, Deathstroke, y Raiden. El interés por el juego no para de crecer en la redacción de Xtreme.

EA vuelve con FIFA 09 y anuncia -en Alemania- que **la liga española será exclusiva de su juego.**

Sony presenta una **PS3 con 160GB de disco duro**, aunque sin variaciones en el resto del hardware respecto al modelo actual. Costará 449€.

SOUND TEST. SPACE INVADERS EXTREME



Ha pasado mucho tiempo desde que Hisayoshi Ogura incinerara el mundo musical con una sola chispa de su infinita genialidad. La inspiradora centella le aconsejó bautizar su nueva banda como Zuntata, vocablo inventado al que Ogura quiso conferir una particular significación sensorial: la del poso que queda en el alma tras la exposición prolongada a un original golpeteo rítmico creado por él mismo.

Hirokazu Koshio, Mitsugu Suzuki y Yasuyuki Suzuki han otorgado por fin pleno sentido a tan mesmérico

concepto. Han abierto el saco de los gatos, disparado fuegos artificiales en el infierno y recogido la antorcha de manos de Ogura. La chispa primigenia... aquel frankensteiniano relámpago insuflador de vida ha sobrecargado de nuevo el diapasón Zuntata y ha incendiado la discoteca **Space Invaders Extreme** con abrasador techno eléctrico y azufre almidado, divertidísimo caos en el que Mark Weitzman, popular actor vocal televisivo y cinematográfico intenta poner orden con su autoritaria voz. En vano, afortunadamente.

Monolith se disculpa por el retraso de Project Origin, secuela de F.E.A.R., y dicen que **habrá que esperar al año que viene para poder jugarlo.**

Guerrilla afirma que el modo on-line de Killzone 2 tendrá bots, para quien no guste de lidiar con humanos remotos.

Ni rastro de los prometidos daños en los vehículos de Gran Turismo 5 Prologue, ni el más mínimo comentario sobre una posible fecha de lanzamiento.

E3

Gradius Rebirth llevará toda la gloria de una de las sagas decanas de los shoot'em ups a WiiWare. Se tratará de una **reimaginación actualizada de la primera entrega.**

Gears of War 2 es una de las estrellas de la feria. Entre otras cosas se **anuncia su fecha de lanzamiento mundial**, el 7 de Noviembre.

Miyamoto aparece para anunciar la **llegada de Pikmin a Wii.**

LucasArts y BioWare **están trabajando en un MMO de Caballeros de la Antigua República.**

A pesar de lo publicado en miles de blogs, UbiSoft afirma que **I Am Alive no es el nuevo proyecto de Jade Raymond.** Ni rastro de ella.

Wii recibirá Gravity, un completo juego de puzzles para toda la familia, que **además de cien niveles de dificultad variable contendrá cuatro niveles tipo sandbox.**

MadWorld acumula elogios, demostrando que en contra de lo que piensa la propia Nintendo, **el público tiene hambre de juegos dirigidos a un público especializado en Wii.**

Los fans más hardcore se sienten molestos por la conferencia de Nintendo, cada vez más metida en su papel de fabricante de productos para toda la familia.

Esta encarnación del E3 vuelve a decepcionar un año más, y a pesar de que ya está anunciada la cita para 2009, no son pocos los que piensan que la convención tiene los años contados.

emoción

lo que quiero
lo quiero ya

quiero matar el aburrimiento con un solo botón
antes de pasar página.



MOTO GP 08



PANG 3



FIFA STREET 3



ASPHALT 4



COMMAND & CONQUER



METAL SLUG 3



WWE SMACKDOWN



BLOCKBREAKER DELUXE 2



A TODO GAS 5



HELL BOY

Entra en: **emoción>juegos**
o envía gratis:
✉ **JUEGOS al 404**



Telefónica



www.movistar.es

PRESS
START



xtreme

LINEA
ALTERNA

Las ovejas negras del sector.
Programadores independientes,
ideas de vanguardia... los juegos
no nacen en las juntas de accionistas.

_PLATAFORMA PC
_DESARROLLADOR
JESS VENBRUX
_GÉNERO PLATAFORMAS
AUTOCONSCIENTE
_PRECIO 0\$
_WEB
[HTTP://WWW.VENBRUX.COM](http://www.venbrux.com)



¡QUIERO MORIR! En este nivel, las púas te niegan tu derecho al suicidio, con lo que tendrás que buscar una manera menos obvia de acabar con la vida de tu avatar. Ésta es la constante de *Karoshi 2.0*: desde la ausencia de resortes a la del propio personaje o el escenario, todo puede ocurrir en sus cincuenta niveles... más extras.



KAROSHI 2.0

O CÓMO CONVERTIR LO INDESEABLE EN EL OBJETIVO ÚLTIMO
DE UN DIVERTIDÍSIMO JUEGO DE PLATAFORMAS _STAN BY

● **Jesse Venbrux** es un tío listo: no tanto porque haya hecho un juego (tres ya, en realidad) en el que el objetivo principal en cada nivel es morir de la forma más artística posible, explosión sanguinolenta mediante -algo que ya en sí mismo esconde en la tangente una reflexión tal vez fortuita sobre la muerte en los videojuegos-, sino porque conoce los entresijos del género de plataformas a la perfección, y articula todo *Karoshi 2.0* en torno a la manipulación de las expectativas del jugador.

Cada nivel, como digo, busca la muerte del jugador. Es decir, es el propio jugador el que la busca. Para ello deberá intuir, a partir de lo que ve y de una breve, a veces muy obvia, a veces muy sutil, pista en la descripción del

nivel. Si en *Karoshi* lo gracioso surgía de jugar a un plataformas sólo para morir una vez tras otra y en cómo elaborar esa muerte, *Karoshi 2.0* resulta aún más atractivo por la diversidad de sus fases. **Venbrux** juega a tomar el pelo al jugador, a cambiar la mecánica básica: ya no se trata tanto de conseguir mover tal o activar pascual, no hay tanto peso de la habilidad manual. *Karoshi 2.0* apunta más a la cabeza que a los dedos. Una vez adivinarás que debes simplemente esperar, otras esquivar objetos que te dan la vida (queremos morir). A veces deberás descubrir que tienes que usar el ratón, o, incluso, volver a niveles anteriores. En resumen, uno de los juegos más inteligentes que han pasado por aquí. Por **Xtreme**, digo. ●



SPOILER Ups, eso justamente es lo que hay en esta captura. Pero éste sirve de ejemplo de que *Karoshi 2.0* es más que un gran plataformas.

ES GRATIS.
PUZZLE
FARTER



Si quieres un rápido resumen de nuestro juego gratuito de turno, ahí va: plataformas y pedos.

Ejem... muchos pedos. En *Puzzle Farter*, el primer juego del grupo Pet Tomato, se controla a un patito - o eso parece - en su travesía por cincuenta niveles plagados de animalejos puñeteros que esquivar. La única herramienta para superarlos es el

movimiento (no hay ataques), que incluye una tremebunda ventosidad a modo de salto propulsado de duración limitada. Así, habrá que dosificar el pedo - de sonoridad variada y clertamente cuidada... ya sabes- para saltos largos o complejos, que se multiplicarán conforme los niveles aumenten, considerablemente, de dificultad. Cuidado con el sonido en la oficina.

<http://puzzlefarter.com/>

STAGE #12

LO MEJOR DE PLAYSTATION®3

La Serie Platinum de PLAYSTATION®3 ya está aquí. Ya tienes los juegos de mayor éxito por sólo **29.99€**. Vas a alucinar con una brutal carrera de todoterrenos en MotorStorm®, con la emoción de Uncharted™; El tesoro de Drake y con el maravilloso mundo de Ratchet and Clank™. La Serie Platinum es para todo el mundo. Es para ti. ¿Estás preparado?

•PVP Estimado



PRESS
START

xtreme

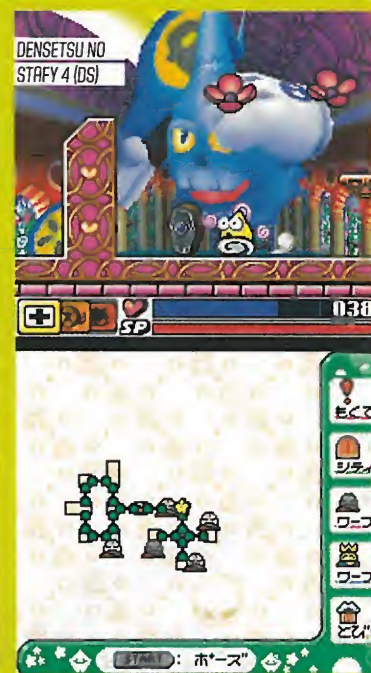


KAMIKAZE

Definición de KAMIKAZE:
«Demonia guitarrera a nos va bien»
Cada mes, aquí, lo último
y más sorprendente de japon...



EL ARCO IRIS, UN ANGELITITO, Y UNA ESTRELLA SALTANDO Y SONRIENDO POR EL CIELO AZUL



DENSETSU NO STAFY

NINTENDO DS

¿QUIÉN DICE QUE NINTENDO NUNCA SACA PERSONAJES NUEVOS? LA ESTRELLA DE MAR SONRIENTE STAFY ES EL NUEVO KIRBY, Y SUS JUEGOS DEBERÍAN DAR LA VUELTA AL MUNDO.

—ALE CREMADES

NADA, CORRE, SALTA Y GIRA SOBRE TI MISMO ATACANDO A TUS ENEMIGOS CON UNA SONRISA Y USANDO SOLAMENTE LOS BOTONES A Y B

● Stafy es una estrella, el príncipe del Reino del Cielo en un mundo en el que todos los animales hablan menos él. Sus juegos son de plataformas, de acción y exploración. Se podrían decir que son una mezcla de Kirby y Wario pasada por agua. A muchos de vosotros las pantallas que acompañan este texto os recordarán a Kirby por la perspectiva, las puertas y la forma y color chillón del personaje. También coincide la dualidad de manejo del personaje, que en el caso de Kirby es tierra-aire pero en el de Stafy tierra-agua. De Wario tiene el peso de la exploración en este juego y la orientación hacia objetivos, en vez de simplemente llegar al final de la pantalla.

Todos están publicados por Nintendo, pero producidos conjuntamente por TOSE, que es una empresa de desarrollo de videojuegos muy veterana y prolífica con joyas en su haber como los Game & Watch Gallery o los Dragon Quest Monsters. Pero solamente hay cinco juegos en cuyos créditos salga el nombre TOSE, y son las cinco entregas de Stafy de las que estamos hablando hoy.

Los cinco juegos son bastante parecidos porque comparten una base muy sencilla y sólida a la vez. Las pantallas de acción y plataformas se suceden con diálogos con los personajes que el jugador va encontrando, y así se teje una historia infantil (los diálogos se pue-

den saltar) mientras se guía al jugador por unos niveles muy bien diseñados. Además, los ataques y habilidades van añadiéndose al avanzar igual que en juegos como Metroid. El control del personaje es muy natural y variado y, junto con la música refrescante típica de Okinawa y muchas sonrisas y cielos azules, el cartucho desborda libertad, alegría y frescura.

Una saga con algo de historia

El primer *Densetsu no Stafy* recorrió un camino con muchas curvas hasta que vio la luz en 2002. El programa estaba prácticamente acabado para Game Boy Color pero decidieron aplazarlo y convertirlo en un juego de Game Boy Advance. Comparado con los posteriores parece un poco soso, pero sigue teniendo partes memorables.

Los mundos de *Densetsu no Stafy 2*, también para Advance, están divididos en niveles, con un mapa al estilo Super Mario Bros. 3, y

DENSETSU NO STAFY
DAIRU KAIZOKUDAN (DS)



DENSETSU NO
STAFY 3 (GBA)



DENSETSU NO
STAFY 4 (DS)



DENSETSU NO
STAFY 2 (GBA)



DENSETSU NO
STAFY 2 (GBA)



DENSETSU NO
STAFY (GBA)



TODOS LOS PÚBLICOS

Los *Stafy* están orientados mayormente a niños, pero el control que usan es el de los juegos de la antigua Game Boy o la Nintendo de 8 bits, lo que sumado a un excelente diseño de niveles y gran cantidad de buenos desafíos y pantallas secretas, puede atraer a muchos jugadores veteranos como el que suscribe. Después de pasar todas las pantallas hay muchos tesoros que recoger tanto en zonas conocidas como en niveles nuevos, y también un nuevo final que disfrutar. Tampoco faltan los objetos coleccionables, que dan muchas horas de juego a los más pequeños.

esto hace más fácil volver a una zona ya superada para buscar secretos. La novedad más llamativa es el ataque *estrella fugaz*, pero lo que más me llamó la atención a mí es la solidez que ganó el juego. La calidad de los niveles, que ya era buena, pasa a ser altísima y la longitud total es excepcional.

Densetsu no Stafy 3 es el broche de oro que cierra la trayectoria en *Game Boy Advance*, y es casi perfecto en todos los sentidos. Los diálogos son más entretenidos, y la longitud del juego es más comedia y adecuada que la del excesivo *Stafy 2*. Además de que no todo el diseño nuevo es de niveles, porque se añaden sorprendentes mecánicas como por ejemplo girar [atacar] para aumentar la visibilidad en la niebla. Para colmo, ahora *Stafy* toma relevos con su hermanita rosa *Stapy*, que tiene movimientos y ataques diferentes.

Stafy 4 significó el paso a DS, y además de mostrar los personajes más grandes, cambió

los fondos dibujados por escenarios en tres dimensiones. Sin embargo el juego no llega a superar al *Stafy 3*, y no tiene novedades importantes.

Es la reciente quinta entrega, *Taiketsu! Daiiru Kaizokudan*, la que da la bienvenida a las posibilidades jugables de la Nintendo DS. Nos vuelven a sorprender con nuevas mecánicas que no habrían sido posibles en *Game Boy Advance*, pero por otro lado el juego se simplifica, siendo más para niños y menos para todos los públicos. No sé por qué se han intercambiado los botones de acción, y *Stapy* también queda relegada a un segundo plano. Por otro lado los niveles secretos tienen una dificultad bastante alta.

En fin, no sé si volverán a hacer un juego que me convenza como *Densetsu no Stafy 3*, pero por ahora no estoy para nada descontento con la serie. El año que viene ¿otro?



xtreme

R E P A R A J E



VERANO FERAL

LOS MESES ESTIVALES TRAEN MOSCAS, CALOR Y LOS DOS MAYORES EVENTOS DEL AÑO: E3 (LOS ÁNGELES) Y GAMES CONVENTION (LEIPZIG). ALLÍ VIMOS MUCHAS COSAS. ESTO ES LO MAS INTERESANTE... _CHIARAFAN, MR. WINTERS Y NEMESIS

Y EL TIO SIGUE RIENDO NI CUANDO LE MACHACHAN.
EL JOKER ES CAPAZ DE PERDER LA SONRISA



Mortal Kombat Vs. DC Universe PlayStation 3/Xbox 360

Sin llegar a los niveles de casquería y violencia de entregas anteriores, el nuevo **MK** incluirá algunos de los legendarios *fatalities* de la saga, pese a las reticencias de la **DC**, preocupada por que no arranquen la cabeza a **Superman**. Decapitarle no, pero si pudimos ver cómo era quemado vivo por **Scorpion** en un *fatality* clásico de **MK**. También pudimos ver un combate entre **Joker** y **Sonya** (el tarado del pelo verde acabó volándole los sesos a la muchacha) e incluso tuvimos oportunidad de jugar a la versión **PS3**, enfrentando a **Flash** y **Catwoman**. Nos confirmaron que el repertorio de luchadores fluctuará entre 20 y 22 personajes, extraídos equitativamente de los dos universos. Durante una conferencia en **Leipzig**, el propio **Ed Boon** se encargó de desvelar cuatro nuevos fichajes: **Wonder Woman**, **Death Stroke**, **Raiden** y **Kano**.

PURA SERIE Z SEGA HA QUERIDO HOMENAJEAR LA ESTÉTICA DE GRINDHOUSE EN EL NUEVO H.O.T.D.



House of the Dead: Overkill Wii

Inspirándose en la estética *Grindhouse* (concretamente en *Planet Terror*), **Sega** y **Headstrong Games** (la antigua *Kuju London*) nos brindarán a principios de 2009 esta precuela del clásico *House Of The Dead*. Con una imagen repleta de arañazos y desenfoques, digna de la más cutronga peli de serie Z, **Overkill** mantiene la mecánica sobre railes de la saga, aunque nos permitirá girar la cámara 40º en cualquier dirección para poder aniquilar las hordas de zombis y mutantes que nos salgan al paso. Además de su extrema violencia (yum, yum), el juego incluye bastantes golpes de humor: pudimos comprobarlo en el nivel de la feria, al ver un brazo cercenado dando vueltas en una máquina de algodón de azúcar. El pack de prensa de **Overkill**, el más deseado en la **Games Convention**, recreaba la carátula de una vieja cinta VHS de videoclub de barrio.

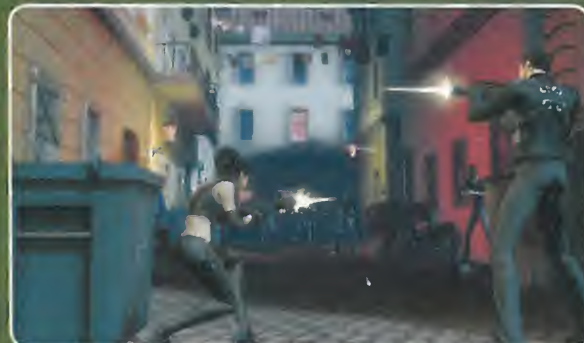


Heavy Rain PS3

Quantic Dreams, aquel grupo de programación que se atrevió a meter a **David Bowie** en un videojuego, regresa con una propuesta similar a su anterior trabajo, *Fahrenheit*, pero con todas las bondades de la nueva generación. Un impresionante acabado gráfico que cautivó a todos los asistentes a la conferencia de **Sony** en **Leipzig** y que pudimos contemplar con mayor detenimiento en la presentación a puerta cerrada sirve como brillante envoltorio a una aventura supeditada completamente a su oscuro argumento. Uno de los triunfadores absolutos de la feria, para 2009.

THE AGENCY PS3

El shooter multijugador persistente de **Sony Online** estuvo presente en una nueva versión, mucho más pulida y en la que quedaron claras dos cosas: que el estilo de juego de este título en tercera persona está más cerca de lo cooperativo con los miembros de tu equipo, y que gráficamente adoptará una estética mucho más *cartoon* de lo que imaginábamos, con agentes secretos altamente personalizables. Eso sí, parece que los jugadores de **PS3** no podrán competir contra los de **PC**.



Wii MUSIC Wii

Uno de los momentos para recordar del evento principal de **Nintendo** en el pasado **E3** fue la representación del tema principal de la banda sonora de *Super Mario Bros* a manos de un grupo de ejecutivos de **Nintendo** con **Miyamoto** a la cabeza. **Wii Music** permite «interpretar» hasta 60 instrumentos musicales mediante *nunchuk*, *wiimote* y la tabla de equilibrio que se vende con *Wii Fit*, que en esta ocasión permite tocar, con sorprendente fiabilidad, una batería.



WANTED PS3 / XBOX 360

La reciente película basada en la novela gráfica de **Mark Millar** también tendrá su adaptación al videojuego. Por lo que pudimos ver en **Alemania** (un solo nivel en el que el personaje de **James McAvoy** debe acabar con decenas de enemigos dentro de un avión a punto de estrellarse) se tratará de un avanzado clon de *Max Payne* con acciones aún más inverosímiles, como por ejemplo disparar balas con trayectoria curva. La trama seguirá donde la dejó el film de **Timur Bekmambetov**.



Call of Duty World at War

PS3/XB 360/ PS2 /WII/ DS

Durante nuestra estancia en Los Angeles tuvimos la ocasión de visitar, en exclusiva nacional, las oficinas de **Treyarch** en Santa Monica. Responsables del título que deberá superar al flamante *Call of Duty 4: Modern Warfare* de **Infinity Ward**, **Treyarch** nos mostró el tremendo esfuerzo que están realizando con un shooter ambientado en dos escenarios poco conocidos de la Segunda Guerra Mundial: la guerra en el Pacífico y el frente ruso, donde protagonizaremos una historia de venganza como parte del ejército rojo. El aspecto más destacable de esta quinta entrega de la saga *Call of Duty* será el Modo Cooperativo, que permitirá a dos amigos superar juntos toda la historia mediante pantalla partida si no disponen de dos consolas. El sistema de experiencia y mejora del personaje se ha conservado, de modo que incluso en el Cooperativo los jugadores competirán por obtener la mejor puntuación. También se ha conservado el manejo de vehículos y se ha hecho especial hincapié en reflejar las tácticas de guerrillas del ejército imperial nipón, con constantes emboscadas y trampas. Las expectativas son muchas, pero todo apunta a que **Treyarch** estará a la altura.



PSP 3000

Sony desveló en Leipzig la 3ª generación de PSP. La serie 3000, a la venta el 19 de octubre, ofrecerá una pantalla más nítida y un micro incorporado para utilizarse con Go! Messenger y Skype. De momento, sólo se comercializará en packs con títulos como *FIFA 09*, al precio de 199 Eur, si quieres una PSP suelta, tendrá que ser el modelo 2000.



THE GODFATHER II PS3/XB 360

EA mostró en Leipzig, a puerta cerrada, la continuación de las andanzas de los Corleone, en un título que ofrecerá un mayor contenido estratégico que la primera entrega, al tiempo que recrea los personajes y la trama del film de Coppola. Destruye a tus rivales, asciende en la Familia y domina el hampa en un título que llegará a Europa en febrero de 2009.



MAD WORLD WII

Ni la confirmación de que no podrán venderlo en Alemania ni las amenazas de boicót en UK parecen amedrentar a Sega. Su violento brawler de estética *noir* gana en brutalidad mes tras mes. En Leipzig mostraron nuevas armas, como los machetes, y un nivel de conducción, con Jack sobre una mastodóntica chopper. El juego más cazarro de 2009.



Sonic Unleashed PS3/PS2/XB 360/WII

¿Podrá *Unleashed* devolver la gloria a Sonic? Es pronto para decirlo, pero lo que probamos en Leipzig nos gustó, aunque el **Sonic Team** haya abusado de la vista en 3D. El personaje se controla mucho mejor en las porciones de mapeado de desarrollo 2D, pero en comparación a los desastres anteriores, el salto en cuanto a jugabilidad es enorme. Se ha recuperado para el personaje el look clásico de principios de los noventa y se le ha añadido una mutación por la cual se convierte de noche en Sonic The Werehog, una fiera corrupta protagonista de unos niveles con mecánica más pausada y ligeros destellos de *brawler*. Se confirmó la aparición de secundarios como Tails, aunque no serán jugables.

Prince of Persia PS3/XB 360

Así, sin subtítulos ni zarandajas se presenta esta revisión del clásico plataformas, que da carpetazo definitivamente a la saga *Las Arenas Del Tiempo* para presentar a un nuevo príncipe, un nuevo mundo, nuevo estilo gráfico y nueva compañera. Dentro de pocos meses podremos disfrutar de más saltos y acrobacias (muchas de ellas inéditas gracias a la garra que porta el príncipe y a la colaboración de su amiguita, con la que realiza movimientos dignos de *El Circo del Sol*) y combates más intensos y complicados. En cuanto al apartado técnico, se abraza un estilo más blando, casi *naïf*, con bordes negros alrededor de los personajes como si de un cuento se tratara.





Left 4 Dead Xbox 360

A puerta cerrada, Valve mostró este homenaje al cine de zombies de los setenta (han emulado el grano y la saturación de color de aquellas pelis), en un shooter que revolucionará la experiencia multijugador. En palabras de Valve, *Left 4 Dead* ofrecerá «la ambientación de *Half-Life* con la interacción social de *Counter Strike*». Acompañados de varios personajes, tendremos que sobrevivir, en solitario o en cooperativo, a través de cuatro campañas, rodeados de hordas de zombies que actuarán bajo los designios de Director, una potente IA que ajusta la dificultad dependiendo de las acciones y la actitud de los jugadores. Cada partida será diferente, y será esencial actuar en equipo para no morir en minutos. El multijugador para 8 usuarios nos permitirá encarnar a un superviviente o uno de los zombies. Saldrá este mismo noviembre, pero no podemos esperar para echarle el guante.



LittleBigPlanet PS3

Sony nos invitó en Leipzig a un taller donde comprobar las posibilidades casi infinitas que ofrece *LittleBigPlanet* a la hora de crear niveles. Y no sólo con ambiciones decorativas: será posible diseñar enemigos inteligentes que perseguirán al jugador, y compartir con otros usuarios los engranajes y trampas que hayas diseñado. Y si eres un vago, tranquilo: incluye 50 niveles listos para jugar.



Killzone 2 PS3

Aún habrá que esperar hasta febrero para que vea la luz, pero nosotros ya pudimos probar la modalidad multijugador del título elegido como «el más gris de la historia». Personalización de los jugadores on-line, creación de clanes, todo tipo de premios para los mejores... Todo un sueño para los fanáticos del género. Sin duda, mucho más hardcore que su mayor rival, *Resistance 2*.

Wii Sports Resort Wii

Esta secuela de *Wii Sports* tendrá como objetivo principal aprovechar al máximo las capacidades del nuevo Wii Motion Plus, el dispositivo de mejora de la sensibilidad del Wiimote. Se trata de una colección de minijuegos para jugar entre amigos con pruebas donde destaca la capacidad de detección del movimiento rotatorio del Wii Motion Plus: arrojar un frisbee a un perrito, manejar una moto acuática (detectando el movimiento para acelerar) o una divertida pelea de kendo que nos hizo sudar.



STAR WARS - THE CLONE WARS Wii

Este juego promete poner a los nerds más en forma que cualquier WiiFit. Nemesis pudo comprobarlo cuando en su primera cita de la mañana se puso a sudar como un cerdo, mientras se enfrentaba a un tipo de LucasArts. Con el Wiimote convertido en el mango de un sable láser, el jugador debe lanzar mandobles al aire al tiempo que controla los movimientos del personaje con el Nunchaku. Todo ello con la estética y los personajes de la nueva película de animación de Lucas. Lo dicho, a sudar.



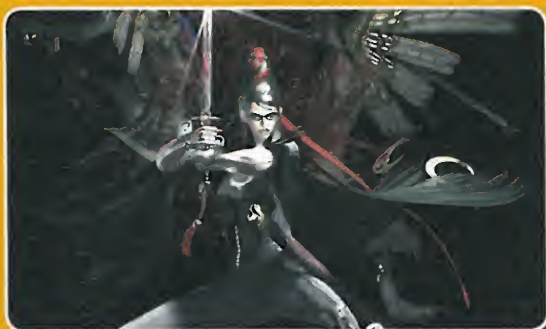
LOCO ROCO 2 PSP

Loco Roco demostró que Sony sabía hacer juegos para el público más casual, con aquella joyita gráfica y musical que, pese a todo, adolecía de una jugabilidad algo plana. *Loco Roco 2* ofrecerá más de lo mismo, conservando tanto el acabado y la estética como la mecánica de plataformas, pero incluirá algunos cambios y mejoras: los Locos podrán bucear además de nadar, utilizar cuerdas y mordisquear casi todo lo que encuentren. Además, sus enemigos los Moja también cantarán.



BAYONETTA PS3 / XBOX 360

En Platinum Games van sobrados. Con sólo mostrar dos niveles de *Bayonetta*, nos hicieron olvidar los últimos *Devil May Cry*, derrochando virtuosismo gráfico, gore y un humor negrísimo. De acuerdo, es un calco de las andanzas de Nero (de hecho, es obra es H. Kamiya, director del primer *Devil*), pero dopado hasta las cejas. El prólogo, acojonante, con *Bayonetta* y una amiga enfrentándose a un jefe mastodóntico.



QUANTUM OF SOLACE PS3/360/PS2/WII

Con un aspecto mucho más pulido que en anteriores eventos, el primer Bond de Activision se presentó en Leipzig con la noticia de que todo el cast de los films que adapta (*Casino Royale* y *Quantum Of Solace*) ha prestado voces y rostros al juego. Además, nos hablaron por fin del multijugador on-line, que incorporará ranking de mejoras al estilo *COD4*, y según dicen, la diversión y los piques del *GoldenEye* de N64.



CASTLEVANIA JUDGMENT WII

Konami se llevó a Leipzig este delirante beat'em-up inspirado en el universo *Castlevania*, que llegará a Europa a principios de 2009. 14 personajes (¿estará el segoviano Eric Lecarde?) y melodías extraídas del rico repertorio musical de la saga. La mecánica, bastante accesible para casuales, combina el uso del wiimote y el nunchaku.



Need for Speed Undercover PS3 / XBOX 360 / PS2 / PSP / WII / DS

Pese a mostrarlo a puerta cerrada (y sin permitir ni fotos ni grabaciones de vídeo), el nuevo *Need For Speed* presentaba un aspecto más que satisfactorio, recuperando la mecánica de escenarios abiertos y secuencias de vídeo de *NFS Most Wanted*. EA y Black Box no han escatimado en gastos y han reclutado a la imponente actriz Maggie Q (*Jungla de Cristal 4.0*) para interpretar a una agente federal que nos echará un cable mientras estamos en el pellejo de un policía infiltrado en los bajos fondos. De acuerdo, la trama no es muy original, pero lo compensa sobradamente con unos gráficos sensacionales y un inmejorable control del coche (incluso un mentecato como *Nemesis* logró utilizar correctamente el freno de mano en su primera partida). Con 130km de carretera por delante, divididos en 4 distritos, se nos dió la oportunidad de participar en una persecución por una autopista (los de EA lo denominaron *Highway Battle*) a bordo de un Audi. Pese a contar con el respaldo de fabricantes reales, los coches sufrirán daños y multitud de posibilidades de tuneo. A la venta en noviembre.



Spider-man: Web of Shadows PS3/360/PSP/WII/PS2

Menudo lavado de cara ha sufrido este título desde el pre-E3 de Activision hasta su aparición en Leipzig. Con una animación más depurada y una ciudad más detallada, *Web Of Shadows* enganchará a los fans de la *Marvel* con su sorprendente trama (¿Lobezno poseído por el simbiote?) y la alternancia entre los dos trajes de Spidey: rojo y negro. Artistas invitados: Kingpin, Luke Cage... y S.H.I.E.L.D.



Infamous PS3

Los chicos de *Sucker Punch*, tras tres exitosas entregas de *Sly Raccoon* debutarán en PS3 con una aventura de acción mucho más oscura. Otro título sandbox en el que el protagonista es un superhéroe por accidente que, en medio de una ciudad donde reina el caos, deberá decidir qué uso dar a sus nuevos poderes, basados en la manipulación de la electricidad. ¿Famoso o infame? Tú decides.





RE 5 PS3 / XB 360

Si la cuarta entrega de *Resident Evil* revolucionó la saga, esta quinta no parece que vaya por los mismos derroteros. Y es que *Resi 5* se juega prácticamente igual, cosa que no nos parece mal ni mucho menos. Los dos pilares de la innovación que presenta y que pudieron verse durante la sesión en la que pudimos jugar a la versión de **Xbox 360** (aparte de la ya conocida ambientación africana) son, por un lado, su potente motor gráfico, que queda patente en los inmensos escenarios, la cantidad de enemigos en pantalla sin una sola ralentización y lo detallado de los personajes, y por otro su énfasis en lo cooperativo. Ya sea jugando en solitario o con un amigo, en todo momento irá acompañado de una *partenaire* que deberá seguir con vida para que la cosa siga adelante (y que también te salvará el pellejo más de una vez, nada que ver con la pánfila Ashley de *Resident Evil 4*). En marzo de 2009, a la venta.



Street Fighter IV PS3 / XBOX 360

Jugar con *SFIV* en 360 fue una de las mayores alegrías que nos brindó Leipzig. En **Capcom** nos hablaron del *Focus Attack* y de las mejoras que ofrecerá la versión doméstica respecto a la *coin-op*: además del fichaje de Cammy, están muy interesados en rescatar las fases de bonus. El sistema de combos está a medio camino entre *SFII* y *SFIII*, aunque el juego será accesible para todo el mundo. Los gráficos, alucinantes, sobre todo por la expresividad de los luchadores. Nos presentaron a tres nuevos fichajes: El Fuerte, C. Viper y Rufus.



The Last Remnant PS3 / XBOX 360

Por si el sorprendente anuncio de la adaptación a 360 de *Final Fantasy XIII* no fuera suficiente para satisfacer a los fans del *JRPG* de **Square Enix**, la compañía nipona anunció en el E3 este nuevo juego de rol que saldrá a finales de año y que ha sido concebido con miras a atraer al público occidental hacia un género muy japonés. Su historia girará en torno a los Remnants, antiguos artefactos de gran poder en un mundo muy similar al de *Final Fantasy*. Los combates serán por turnos pero incluirán *Quick Time Events* para mayor dinamismo.

CHAMPIONS ON-LINE XBOX 360

Una poco conocida licencia de un juego de rol sirve como excusa para que los programadores de Cryptic Studios sigan desarrollando MMORPG's. Infinidad de opciones para creación del héroe (tanto físicas como de poderes) y un sistema de combate mucho más basado en lo arcade que en el *point & click*.



M. CLUB LOS ANGELES PS3/360

Tras probar las bondades de su Modo Carrera, en Leipzig pudimos disfrutar del multijugador de este título de conducción de Rockstar para PS3 y Xbox 360. Varias modalidades (carreras sencillas, capturar la bandera) y la ciudad de Los Ángeles completa para que deportivos y motos reales campen a sus anchas.



WII MOTION PLUS WII

El esperado nuevo hardware que Nintendo debía presentar en el E3 resultó no ser más (ni menos) que una evolución del Wiimote, un añadido que mejora la capacidad de detección de movimientos de éste: **Wii Motion Plus** aumenta considerablemente la sensibilidad y detecta el movimiento rotatorio.



ALPHA PROTOCOL PS3/XBOX 360

Este próximo mes de febrero veremos cómo las consolas de nueva generación acogen la llegada de esta, a priori, extraña mezcla de obra de Obsidian (famosos por las secuelas de *KOTOR* y *Neverwinter Nights*). ¿Espionaje al más puro estilo 007 y RPG unidos? Suena raro, pero cabe explicar que la parte de rol se queda en la personalización del personaje y los diálogos con los NPC, ya que los combates son pura acción.



DRAGON BALL ORIGINS DS

Puede que Nintendo no acudiera a la cita germana, pero con títulos como éste para su portátil tampoco se la echó de menos. Una pequeña maravilla de Namco Bandai para DS en forma de RPG de acción que recoge la primera época de las aventuras de Goku y cía. Control absoluto mediante la pantalla táctil, gráficos de infarto (para tratarse de esta consola) y todo el encanto de la factoría Toriyama en estado puro.



LORDS OF SHADOWS PS3 / XBOX 360

Konami cerró su conferencia en Leipzig con todo un bombazo: el nuevo trabajo de los españoles Mercury Steam (*Jericho*). Sólo mostraron una secuencia de vídeo, con el melancólico héroe desenroscando su látigo de fuego. En Konami se empeñan en desmentirlo, pero huele a un nuevo *Castlevania*. Ya habrá tiempo de descubrirlo: no llegará hasta 2010.



LEVIATHAN INSOMNIAC
ENCAJA LUCHAS CONTRA
ENEMIGOS FINALES EN LA
MECANICA DEL FPS. TAL ES
EL CASO DE ESTE ANGELITO

Resistance 2 PS3

Uno de los títulos más potentes que Sony prepara para el próximo invierno es este *Resistance 2* de Insomniac. Esta segunda parte del que fuera título de lanzamiento de PlayStation 3 continúa la historia del épico enfrentamiento entre Nathan Hale y la raza alienígena Chimera. Hale se unirá en esta ocasión a los Sentinels, una organización cuyos miembros son, como él, parcialmente inmunes al virus alienígena, con quienes luchará por escenarios reales de los Estados Unidos. En paralelo a la historia para un jugador, *Resistance 2* incluye un modo de historia cooperativo para hasta ocho jugadores online, y expande su online competitivo hasta los 60 jugadores, con un nuevo sistema de juego por escuadras.



Fable 2 XBOX 360

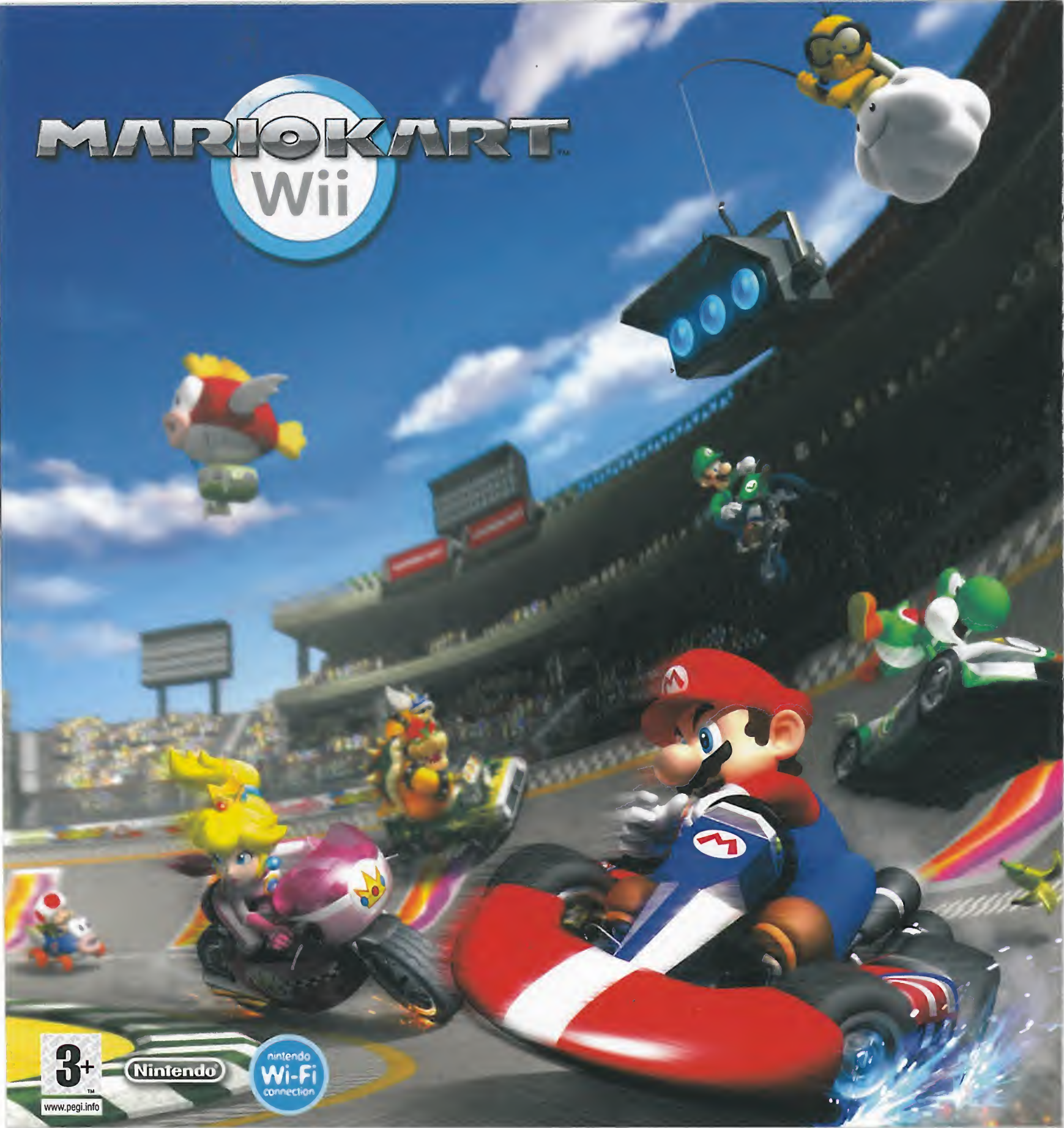
Muchos meses de desarrollo están a punto de culminar en el que se convertirá, casi seguro, en el mejor RPG de acción de Xbox 360. A primera vista muy similar a su antecesor, *Fable 2* incorpora un sistema mucho más complejo en lo que se refiere a moral y ética (blanco, negro y muchos grises) y multijugador cooperativo.



DC Universe Online PS3

Este año los MMORPG eran tendencia en Leipzig, y los chicos de Sony Online, expertos en el tema, presentaron éste en el que los héroes de la DC aparecen como personajes secundarios, ya que será un alter ego diseñado por el usuario el protagonista de combates con todo tipo de poderes sobrehumanos en PS3.

MARIOKART™ Wii



3+
www.pegi.info

Nintendo

nintendo
Wi-Fi
connection

12 JUGADORES COMPITEN ONLINE

¡Mario Kart llega a Wii con un montón de novedades! Sube a las nuevas motos, haz trucos para aumentar la velocidad y domina los espectaculares derrapes. Ahora puedes competir con 12 jugadores en modo Campeonato o Batalla a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo y acceder al Canal de Mario Kart para ver clasificaciones mundiales y competiciones, ¡Ponte a otro nivel con Mario Kart para Wii!



xtreme

R E P O R T A J E



0 LIVES LEFT GTA IV REABRE EL DEBATE DE VIOLENCIA, Y PROHIBICION

UN LOBBY INGLÉS PRESIONA PARA QUE MADWORLD NO SE PUBLIQUE EN GRAN BRETAÑA. GTA SE PROHIBE EN TAILANDIA TRAS UN CRIMEN ABSURDO. LOS JUECES DE AUSTRALIA SE ERIGEN EN GUARDIANES MORALES DE LOS MAYORES DE 18 AÑOS. EN ESPAÑA, UN INFANTICIDA BUSCA JUSTIFICAR SUS ATROCIDADES CON UN COMBATE PERDIDO EN MORTAL KOMBAT. YA ESTAMOS OTRA VEZ... _KUN

● Sucedió a mitad de verano. Los vecinos de Bang Plad, en Bangkok, Tailandia, avisaban a la policía. Un coche circulaba sin control por sus calles, con el claxon sonando. Las fuerzas del orden encontraron a un joven de 19 años conduciendo un taxi marcha atrás, mientras el dueño del vehículo se desangraba en la parte de atrás. **Polwat Chino**, así se llamaba el perturbado, había acabado con la vida de un hombre en busca de... ¿qué? ¿dinero fácil, locura premeditada, una aventura que salió mal? Las fuentes no se ponen de acuerdo, pero la reconstrucción de los hechos afirma que el crío se había quedado sin dinero y había intentado conseguirlo al estilo **GTA**.

Una de las razones declaradas es que quería saber si resultaba tan fácil atracar un taxi como pulsar el botón correspondiente controlando a Niko Bellic. El dueño del taxi intentó defenderse, y acabó muerto en la parte de atrás. No se sabe si su presunto asesino se arrepintió y quería llevarlo al hospital o, por el contrario, quiso llevar más allá su demencia, al emular una de las frenéticas huídas de

Niko por las calles de Nueva York. Lo único seguro es que el chico, al que la policía acusa de cometer el crimen por dinero para «seguir jugando al juego» -en Tailandia mucha gente

humilde no es propietaria de las consolas y juega en cibercafés- se enfrenta a la pena de muerte. Y que, al día siguiente, Tailandia ilegalizaba la venta y posesión de **GTA IV**.

Una historia de violencia

De momento, que se sepa, es el primer crimen de sangre que se relaciona con el juego de Rockstar. Aunque se ha intentado: desde **GTA III**, son varios los asesinos que se han refugiado o relacionado con el título, casi siempre con más ruido mediático que otra cosa ya que, jurídicamente, ha demostrado ser una defensa endeble, el último reducto de un criminal torpe o de un abogado sin escrúpulos. Por juntar ambos, un condenado por el asesinato de tres policías, cuya defensa se basaba íntegramente en echarle la culpa a **GTA III**, escribía una carta a **Jack Thompson**, el cruzado antivideojuegos habitual de **Fox News** -cadena de noticias como la **Cope**, pero en bruto- que, de puro imbécil, ha perdido la licencia para ejercer la abogacía. En la carta, escrita porque **Thompson** tiene -tenía, perdón- la brillante manía de personarse en toda causa que huele a violencia del píxel, el convicto le relata que sus argumentos fueron rechazados. «Si un juez», cuenta, «no me deja relacionar el caso con **GTA**, y yo lo hago para salvar la vida, ¿cómo cree que se lo permitirá a un abogado de la acusación?».

En España hemos tenido hace poco nuestra generosa ración. Un caso delirante, tristísimo,

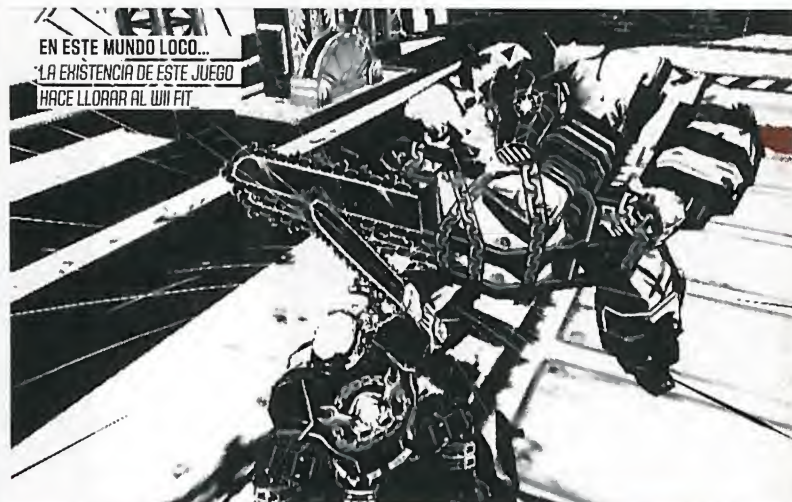
que cualquier aficionado a los videojuegos podía poner en tela de juicio. Esta vez el culpable de cargo era **Mortal Kombat**, ni más ni menos.

Justice Wins. Fatality.

Lo recordarán, el juicio ha sido este verano. Un joven había matado, en septiembre del pasado año, al hijo de su novia, un bebé de menos de un año. A puñetazos. ¿La excusa? El bebé había tocado un **gamepad** y le había hecho perder una partida. De **Mortal Kombat**. No hace falta que explique la cantidad de estupidez, cobardía y desprecio que conlleva esta estrategia. Aquí todos jugamos, y conocemos los juegos, e imagino a los lectores con la misma cara que se me puso a mí, la de "¿cómo un bebé de once meses va a provocarte una derrota en **Mortal Kombat**?" Suponiendo que existiera tal partida. Y a ese juego concreto.

Los periódicos, claro, le han dado cancha al asunto mientras ha durado el juicio. He podido leer «análisis» sobre la situación, sobre el juego -el original, según algunos medios! ¡Un tío de 19 años jugando al primer **Mortal Kombat**!-, igual de delirantes, todos con las mismas conclusiones: esto hay que prohibirlo ya. Y, sin embargo, el fallo ha quedado oculto, ha desaparecido en las páginas más interiores, o directamente no ha sido publicado. ¿Por qué? Claro, es que el jurado popular, ha descartado, por siete votos a dos, que **Mortal Kombat** pueda hacerle eso a la

**EL PP YA INTENTÓ
CUANDO GOBERNABA,
SIN ÉXITO, PROHIBIR LA
COMERCIALIZACIÓN DE
ALGUNOS TÍTULOS**



● mente de nadie, que no estaba probado que llevara jugando «varios días seguidos», y que el juego no producía una «extrema violencia». Pero esto lo cuento yo aquí, y no lo habrá visto nadie con esta profusión fuera de las noticias locales de Tarragona.

Y a esto iba. Los crímenes «inspirados en videojuegos» son humo en muchos casos. Frivolizando un lema de los pro-armas yanquis, «los videojuegos no matan gente. La gente mata a gente». Un par de perturbados, algún mentiroso patológico, dos o tres asesinos de baja estofa que arruinan su vida en un estallido de furia... esos son nuestros criminales. Los mismos que pueden leer todos los días en la sección de sucesos, con menos profusión de detalles y menos tambores prohibicionistas. Y, créanme, he sido periodista de sucesos, y conozco de primera mano de lo que hablo: la mayor parte de los crímenes cometidos con una defensa basada en «*Super Mario* me obligó a hacerlo» tienen

el mismo perfil ejecutor que el resto de desgracias que, cada día, lleva a cabo el hombre contra el hombre. La mezquindad siempre lo es, no importa cómo se disfrace.

En suma, que criminales los hay con todo tipo de aficiones, lo que pasa es que la nuestra, caramba, es más colorista. Y menos compartida. Y los ignorantes atacan lo que no entienden, en nombre de la sacrosanta, una, libre y grande moral. Oh, y de los índices de audiencia y el número de lectores, y aquí tampoco exagero un ápice.

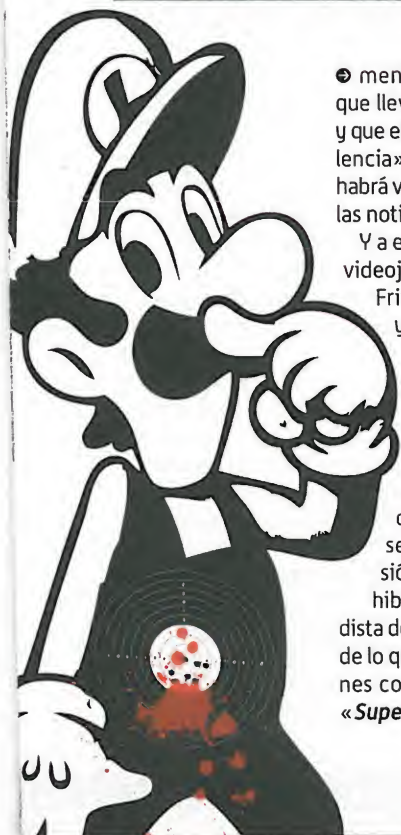
Matando embarazadas

Supongo que ya todo el mundo se habrá percatado que esto es un artículo de opinión. Si he escrito sobre estos crímenes es para que el lector se haga una idea de las consecuencias que esto puede tener. Estos casos, que son... ¿veinte en el mismo número de años? ¿Menos? ¿Recuerdan nuestro patrio asesino de la katana, y «la culpa es de *Final Fantasy VII*» -aunque el tipo tiene un perfil mental que, si lo leen, asusta tanto como

cuesta creer que las edulcoradas visiones de Rinoa te conviertan en un psicópata-? Estos casos. Cada uno de ellos es una bala contra la opinión pública, y no es la primera vez que se intenta.

Hace tiempo, cuando todavía existía Canal C; Jesús Palacios tuvo un animadísimo debate con una política de a pie. La mujer hablaba de la necesidad de prohibir los videojuegos violentos. Ojo, no a menores, sino prohibir directamente. Puedes comprar películas de bukkake extremo, señor adulto, pero *GTA*, como que no. La cosa interesaba porque la legislatura daba miedo, y se les veía capaces de atropellar esa libertad. Y Palacios, mi héroe desde entonces, interrogaba a la señora, a cuenta de *Carmageddon 2* y el mítico atropello de mujeres embarazadas, que si existe, debe ser más complicado de activar que un *Hot Coffee*: ¿Ha jugado usted? No. ¿Ha visto usted el juego en acción? No. ¿Ha contemplado con sus propios ojos lo que nos está comentando? No, decía ella, he visto esto en revistas, mientras mostraba un par de anuncios -ni siquiera una previa- en cierta veterana pecera de la competencia.

Tras desmontarla por completo, Palacios le citaba un producto que, cuando salió, había sido acusado de provocar una oleada de sui-





ME ORINO EN TODO

Si hay un juego que sabe tomarse a chufra la violencia extrema, la sico-patía porque sí, y el mal gusto por montera, ése es *Postal*. La segunda entrega aún es recordada por reírse de los Liebermann y Thompson del mundo mientras se disparaba a través del culo de un gato o se apagaban incendios a golpe de vejiga. El juego nunca ha valido para nada, salvo para traspasar límites porque sí y presentar *celebrities* de tercera riéndose de sí mismos. La tercera entrega del Postal Dude se avecina, y trae hurones mutantes bajo el brazo.



PREPÁRATE, GEORGIA
OPERATION FLASHPOINT 2:
LA GUERRA SI ES UN JUEGO

cidios juveniles en Alemania. ¿Lo prohibiría? Sí, seguramente, tendría que verlo. Pues señora, es un libro, *Las desventuras del joven Werther*, y puede encontrarse en cualquier biblioteca pública... Mi héroe, ya lo dije.

Pero ése es el problema. Esa señora legislaba. Esa señora defendía un par de semanas después un proyecto frente al Parlamento Europeo, basado en la inexistente muerte de mujeres virtuales virtualmente embarazadas, y los tres o cuatro asesinos de taxistas que le hubieran echado la culpa a *Crazy Taxi* por aquéllas.

Esa señora es trasunta de un juez del Tribunal Supremo de Australia, país que castiga penalmente la posesión de ciertos títulos aunque sólo uno de los jueces esté en desacuerdo [la unanimidad mal entendida], y que andan a la gresca con *Fallout 3* y las drogas -un juego que no han visto y que no está a la venta, por no variar-. Esa señora es la misma que se escandaliza en Inglaterra cuando su *Mediawatch* -unos HazteOír, aunque menos cargantes- descubre que *Mad-*

world se acerca a la *Wii* «para arruinar la imagen de consola familiar» y pide que, por favor, el organismo que califica los juegos le haga lo mismo a este título que a *Manhunt 2*, para que no se publique -imaginen cuando descubra los *Resident Evil*, y los *Mortal Kombat*-. Esa señora encarna el pensamiento que hace que los alemanes jueguen a matar gente con sangre verde. Y es la misma que empieza a tomar cuerpo en varios sectores de opinión e información, abogando por un nuevo marco: la prohibición total. Otra vez. No, no hay visos de que progrese, pero los lobbys son, por naturaleza, insistentes.

Gamer's Army

La hipocresía de lo que viene a continuación no se le escapará a nadie. Desde *America's Army*, el *cutreshooter* financiado con dinero de los impuestos yanquis para reclutar a jóvenes que quieran darle leña al terrorista, los ministerios de defensa de unos cuantos estados se han dado cuenta del filón. Hace poco, un alto mando británico reconocía que la generación

de jugadores se nota, y mucho, en las tropas que combatían en Irak. Y los yanquis andan igual de contentos: la glorificación de la violencia, en un contexto bélico, es una eficaz herramienta de propaganda y reclutamiento. Y esta frase tan de apuntes de clase de Comunicación no es mía: es de ellos, de un estudio sobre guerras, cine y ejércitos...

Aclárense: o es bueno para el pueblo o es malo. No según nos convenga. El acto de volarle la cabeza a un personaje de videojuego es igual, a nivel moral, tanto si es un civil, como si es un maldito Bin Laden. Y lo sabemos: creo que la introducción -y la subversión de la violencia en general- de *Call of Duty 4* no puede dejar a nadie indiferente, y es el camino a seguir en el estudio de la relación entre la violencia real y la que nos muestran los videojuegos. Eso, y una representación más explícita de la violencia en los juegos bélicos: las armas matan, y además ensucian. Pero déjense de doble juego.

Oh, y si algún lector quiere imitar un título clásico del medio en la vida real, le propongo que se dé de coscorrónes en la cabeza saltando contra un andamio o una cornisa, a ver si encuentra moneditas o setas.

LOS PROPIOS EJÉRCITOS DE EE.UU. Y GRAN BRETAÑA SE ENORGULLECEN DE RECLUTAR A JUGADORES



COMPARATIVA FUTBOLISTICA

TRAS UNAS VACACIONES DIEZMADAS POR LA CRISIS ECONÓMICA Y PORQUE FINALMENTE EL CHIKI-CHIKI NO LOGRÓ ALZARSE COMO CANCIÓN DEL VERANO TOCA VOLVER A CASA Y LLEVAR LA DEPRESIÓN COMO SE PUEDA. SIN EMBARGO PARA LOS FUTBOLEROS REGRESA LO BUENO. YA TENEMOS LAS BETAS DE PES 2009 Y FIFA 09.

_EDGAR & CIA



★★★★★★★★

PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™



ANIMACIONES



Imagina que tu abuelo se levanta de la silla y se lanza en sprint con la cachava. Más o menos eso es lo que Konami trae de nuevo. Las animaciones, a pesar de haber mejorado respecto al año pasado, siguen siendo bruscas e inverosímiles en muchos casos. No esperes grandes mejoras.



ANIMACIONES



Lo que ya vimos en FIFA 08 ha conseguido dar otro paso hacia la perfección. Aquí todo se ve representado en pantalla como debe ser, y además hay una cantidad de animaciones tan enorme que te dará la impresión de que las jugadas nunca se repiten. El motor gráfico responde a la perfección en cualquier situación del partido.



AMBIENTACIÓN

Espectacular de principio a fin. Tanto los estadios, como los futbolistas, el graderío... Todo en FIFA 09 parece de verdad, tal y como puedes apreciar en esta pantalla. Su excelso apartado gráfico, su amplio número de licencias y sus excelentes comentarios redondean lo que a ojos del jugador es todo un espectáculo.

AMBIENTACIÓN

Konami ha hecho un buen trabajo mejorando la apariencia de los futbolistas, sobre todo en lo que a rostros se refiere. Sin embargo sigue sin contar con tantos estadios y licencias oficiales como FIFA, y algunas cosas como las pancartas de «el equipo invencible» o «tirar a gol» son risibles.



ADIOS A LA LIGA BBVA
ASI ES UN MADRID - BARCELONA EN LA
BETA DE PES QUE TENEMOS, Y SALVO
SORPRESA FINAL, ASI SERA ESTE AÑO.



FIFA 09



FÍSICA

Lamentablemente, todo en PES 2009 sigue dando la sensación de ser completamente artificial. El balón va pegado al pie del jugador, los choques y forcejeos los gana siempre el jugador con más cuerpo, los rebotes son angulares como en el billar y los defensas no tienen contundencia a la hora de meter la pierna para robar el balón. Por si fuera poco, el ya clásico clipping hace que a ciertos jugadores sea casi imposible robarles el balón, ya que atraviesan a tu zaguero.



FÍSICA

Quizás el punto más fuerte de este FIFA 09. A la hora de jugar vas a sentir cada choque y cada entrada como si estuvieras en el campo. Si el fútbol es un deporte de contacto, este nuevo FIFA es el que mejor lo demuestra. Delanteros y defensas siempre están en permanente lucha por el balón, con empujones y agarrones. El balón es de verdad un balón, y controlarlo no siempre es fácil.

Lo que hemos visto al probar los nuevos **FIFA** y **PES** es una fidedigna recreación de la conocida fábula de la tortuga y la liebre. **Konami** está acostumbrado a ser el rey en ventas con su simulador deportivo, y esto le ha llevado a echarse a la bartola. **FIFA 09** es prácticamente perfecto en todos sus aspectos y jugarlo es divertido a la par que realista. Todo en él da la sensación de estar perfectamente equilibrado y de que no va a ocurrir nada que no sea lógico. Es decir, si crees que un tiro se irá hacia arriba es lo que ocurrirá, simplemente porque

MIENTRAS FIFA MEJORA CADA AÑO, PES SIGUE CON LA MISMA BASE Y ALGUNAS PINCELADAS

viendo las trazas del jugador y la presión de su marcador es lo que debería pasar.

PES, sin embargo, se ha echado a dormir en una roca mientras la tortuga prosigue su avance. Lo que **Konami** nos deja con esta entrega son atisbos de dejadez, y no sólo por mostrar los mismos errores técnicos de años anteriores, sino porque hasta en los más pequeños detalles se ve que no hay ganas de mejorar. Que **Adriano**, después de una baja y una cesión por problemas alcohólicos siga convirtiendo en gol todo lo que tira es ilógico. ¿Y hasta cuando seguirá **Henry** siendo el hermanastro dopado de Oliver Atom? En fin, lo mismo de siempre con un lavado de cara. ●



¡NO PUEDO, NO PUEDORRR! En pos del realismo, algunos jugadores parecen salir seriamente perjudicados al terreno de juego. En esta imagen, «Chiquito» Camacho y Maxi Rodríguez muestran la inteligencia artificial de **PES**. Cógela tu, le dice, que yo estoy mirando a la moza de la grada.



PORTEROS

Han sido ajustados para encajar algún gol desde fuera del área, ya que en **FIFA 08** parecían felinos imbatibles. Además ya no se quedan quietos viendo pasar las vaselinas.

PORTEROS

El día en que los tipejos con guantes de **PES** dejen de despear los balones peligrosos hacia el área pequeña podremos hablar de porteros. Hay demasiados goles de rechace.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Delanteros pidiendo el balón al hueco con el brazo, defensas haciendo coberturas, yendo al dos contra uno, obligándote a bajar las jugadas... ¡Impresionante, Salinas!



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La denominación correcta debería ser la de «empanada artificial». Se siguen arrastrando vicios de años anteriores que afectan sobre todo a los defensas. Ver cómo dos de tus jugadores marcan a un rival mientras otro avanza solito es un clásico.

DIARIO DE UN FUTBOLERO

Reconozcámoslo: tu amigo Carlitos de la infancia no juega como la CPU. Carlitos tiene vicios, desde jugar muy rápido con los extremos a chupar con el delantero estrella. Es entonces cuando te das cuenta de que tu juego tiene más fallos y carencias que el acervo léxico de la **Esteban**.

Por eso en **Xtreme** hemos decidido contaros la experiencia de un partido a dos jugadores, y como para hacer la prueba necesitaba un contrincante, eché mano de **David Navarro**, que andaba aburrido por la redacción con ansias de vivir emociones.

Decidimos que íbamos a probar un Madrid-Barça en ambos títulos, y empezamos con **FIFA 09**. En pocos minutos pude comprobar que éste no es un juego para ir con prisas. Cada pase debe ser pensado con minucia y cada control, orientado en la dirección adecuada. Me costó asimilar estos conceptos, por lo que

tuve serios problemas en la salida del balón durante la primera parte. El primer gol de **David** no se hizo esperar con un potente disparo de **Touré Yaya**. Mi reacción en cambio no llegó hasta la segunda parte, cuando su portero **Valdés** cometió la osadía de pasarle con la mano a **Van Nistelrooy**, que no perdonó. Lo celebré cual brasileño en noche de fiesta, aunque reconozco que no es la manera más óptima de ver goles.

Aparte de eso, poco más es criticable. El simulador se comporta igual de bien contra un rival que contra la CPU, pero todo ocurre de un modo más intenso. Nuestra valoración, acabados los penalties, fue excelente.

Tras esto tocó el turno de revivir el partido en **PES 2009**, y a partir de entonces todo resultó desalentador, ya que aquí los partidos a dos jugadores son una infinita cabalgata de calamidades encadenadas.

Como es habitual no hay defensas. Bueno sí, hay muñecos que dicen ser defensas, pero que no lo demuestran. **Robinho** se iba de todos, da igual que fuera con rebotes inverosímiles o con fallos de clipping al chocar las piernas. También comprobamos que si tu jugador tiene más cuerpo que el rival se llevará el balón aunque éste le haya ganado la posición, y por si aún fuera poco, los porteros hacen lo que llevan haciendo desde **PES6**: despejar hacia el área pequeña. Sobre los seis goles que **David** encajó hubo rarezas de todo tipo, desde un gol en propia puerta con el portero detenido hasta un pase recto a mi delantero con toda su zaga viendo pasar el tiempo.



NUESTRO BECARIO ESTRELLA
DAVID NAVARRO Y UN SERVIDOR
PROBAMOS LOS DOS NUEVOS JUEGOS
¡SOMOS UNOS ADICTOS AL TRABAJO!





PLAYSTATION®Network



Comparte tus preguntas con miles de personas en MyBuzz Online.

Entra en PlayStation Network y conviértete en el guionista de Buzz. Crea tus propias preguntas y compártelas con el resto de jugadores de la comunidad. Bienvenido a PlayStation Network, la parte de PlayStation que no conoces.



PLAYSTATION.3

LEGO BATMAN

el videojuego

GRACIAS AL CINE,
EL SEÑOR DE
LA NOCHE ESTÁ
MÁS DE MODA
QUE NUNCA: ES,
POR TANTO, EL
MEJOR MOMENTO
PARA DESMON-
TARLO PIEZA
A PIEZA EN LA
NUEVA AVENTURA
DE TRAVELLER'S
TALES.

_BURGUNDY





COMEDIA Y ANIMACIÓN

El sentido del humor característico de los videojuegos Lego no podía faltar en esta ocasión. Sus creadores se han basado en las notas de comedia que puntuaban la brillante serie de dibujos *Batman: The Animated Series* (1992-1995); de hecho, confiendan que la atmósfera del juego tiene que ver más con ella que con cualquier película estrenada sobre el personaje.



EL CABALLERO BLANCO LA NUEVA PELÍCULA HA CONVERTIDO A DOS CARAS EN UNO DE LOS MALOS MÁS INTERESANTES DEL BAT-VERSO...



Es medianoche en uno de los muchos callejones oscuros que alberga Gotham City. Los secuaces de algún supervillano estrambótico se preparan para una fechoría cuando, de la nada, aparece una sombra amenazadora: es Batman, temible justiciero urbano, que sin mediar palabra... tropieza con su propia capa, cae al suelo y se convierte en un montón de ladrillos coloreados.

Esta escena, que tanto desentonaría en la muy seria *El Caballero Oscuro*, podría muy bien ser la esencia de **Lego Batman: The Videogame**, título en el que la compañía británica **Traveller's Tales** hace con el popular héroe lo que ya hizo con Luke Skywalker e Indiana Jones: dar vida a la versión miniaturizada de su riquísimo universo, en un producto que es a la vez un homenaje muy cuidado (hasta el más mínimo detalle, de hecho) y una broma autoparódica de lo más sana.

Era inevitable que Batman fuera la siguiente licencia de **Lego** que diera el salto a las conso-

las, no sólo porque las ventas de sus sets (¡La Batcueva! ¡El Asilo Arkham!) eran excelentes, sino porque ya se había convertido en toda una estrella dentro del circuito de *brick films*, esos cortos hechos con piezas de **Lego** que tanto éxito tienen en **YouTube**.

Lego Batman: The Videogame es algo más que la versión jugable de un *brick film*. Tampoco es una mera repetición de la fórmula que ya triunfó con *Star Wars* o *Indiana Jones*, porque sus desarrolladores tenían claro desde un principio que la esencia de Batman no está tanto en las plataformas como en los *puzzles* (eh, al fin y al cabo es un detective) y, sobre todo, en las peleas. Así, el Cruzado de la Capa y su pupilo Robin tendrán que abrirse paso a puñetazos entre hordas de secuaces desmontables, una actividad mucho más divertida en el Modo Multijugador.

No paran ahí las sorpresas de un título que parece decidido a arrasar en todas y cada una de las plataformas en las que sale. La versión de **DS**, por ejemplo, suple su abierta inferioridad gráfica con un modo de conducción en vista cenital (muy de la vieja escuela) que aprovecha a fondo las características de la doble pantalla.



Además, los caballeros de **Traveller's** saben que lo que de verdad nos gusta de Batman son sus enemigos, por lo que incluyen un Modo Villano que complementa y matiza el desarrollo de la aventura. En otras palabras, podemos elegir si detener crímenes o, por contra, cometerlos, a través de una impresionante galería de malos jugables: Joker, El Pingüino, Hiedra Venenosa, Enigma, Mr. Frío, Harley Queen... Y eso sin mencionar a los personajes secretos.

No hay duda de que se trata de un juego hecho por y para fans, lleno de detalles impagables e incluso referencias directas a tebeos concretos, con *La Broma Asesina* a la cabeza. El hecho de salir a la luz en pleno ataque internacional de batmanía le va a beneficiar, pero este título ofrece las suficientes cantidades de diversión geek para defenderse él solito.

ES, A LA VEZ, UN HOMENAJE MUY CUIDADO Y UNA AUTOPARODIA DE LO MÁS SANA

JOHN TONES

FRACTURE

UNO DE LOS JUEGOS MÁS ANTICIPADOS DE ESTE OTOÑO ES UN CUIDADO Y SORPRENDENTE TÍTULO DE LUCASARTS CON GANAS DE HACER QUE LA TIERRA SE TAMBALEE...

Para ser honestos, resoplé sonoramente cuando los primeros y tópicos compases del guión de **Fracture** comenzaron a exponerse ante mis ojos. Otro futuro casi post-apocalíptico, en el que Estados Unidos ha quedado (literalmente) dividida en dos grandes zonas de tierra. Otro golpe de estado y otro héroe que forma parte de un comando al servicio de las Fuerzas Del Bien. Y sobre todo, otro puñado de personajes escritos a base de frases lapidarias y caracterizaciones de risa (y no empezamos con lo de siempre: este es el mes **Braid**, es decir las cosas se pueden y se deben hacer marcando diferencias). Pero todas mis reticencias se esfumaron en cuanto mi personaje empezó a terraformar el suelo a cañonazos.

Fracture es un juego construido, única y exclusivamente, en torno a las sorprendentes características del armamento de su protagonista: un cañón que, a través de los gatillos derecho e izquierdo del pad, dispara unos rayos que abomban u horadan el suelo. **LucasArts** ha implementado esta arma con un inteligente criterio que favorece la experimentación: el jugador no tiene limitaciones de

munición para emplear estos cañones terraformadores, y puede deformar el suelo todo lo que necesite.

Bien, pero... ¿para qué?

La utilidad de este potente armamento es obvia: por un lado, facilita el combate. En campos de batalla demasiado abiertos, es sencillo improvisar barricadas con los cañones terraformadores. Del mismo modo, se ganan unos valiosos segundos de tiempo en situaciones peliagudas o con exceso de enemigos, horadando la tierra o levantando pequeñas colinas donde se encuentren situados, haciéndoles perder el equilibrio cómicamente o sacándolos de sus escondrijos a la fuerza y aprovechando esos valiosos segundos de desconcierto. Por supuesto, los cañones también resultan útiles a la hora de solucionar los inevitables *puzzles*: zonas aparentemente inaccesibles, pasadizos obstruidos, puentes o mecanismos que hay que conectar... con la construcción de columnas, pasos a nivel o subterráneos, improvisados puentes colgantes o inertes mecanismos de destrucción de estructuras, nuestro héroe se enfrentará a los (por lo que hemos visto, elementales) problemas lógicos que obstaculizan su camino.

En torno a la habilidad terraformadora del protagonista se proporciona también una buena cantidad de armamento pesado. Unas bombas que generan altísimas columnas per-

mitirán el acceso a zonas inicialmente inaccesibles o el uso del terreno como catapulta, acto desconcertante al principio pero útil y arrollador cuando se le pillan el tranquillo.

Junto a los cañones terraformadores, por supuesto, el jugador cuenta con armas de tipo más convencional. Desde rifles y escopetas de todo tipo (unas con alcance de francotirador, otras más efectivas en distancias cortas) a explosivos como las Granadas Vórtex, que abren un agujero negro que absorbe y luego escupe todo lo que tiene a su alrededor.

La acción es tan agresiva que resulta imposible avanzar en el juego a pecho descubierto; curiosamente, entre los movimientos

FRACTURE DESPERTARÁ AL ARQUITECTO DE PLAY-DOH QUE HAY EN TI

del protagonista no hay maniobras de cobertura más allá de agacharse, lo que lleva a pensar que la constante fabricación de trincheras en el terreno de juego se hará imprescindible, y sustituirá a la acción con cobertura de títulos recientes como *Gears of War*, *Uncharted* o *La Conspiración Bourne*. Entre este detalle y la aparición de granadas que explotan a discreción del jugador, prevemos una acción constante, muy pesada, pero relativamente estratégica, y que exigirá estudiar los terrenos y sus características para aprovecharlos al máximo con la terraformación.

Salvando las distancias, no podemos menos que pensar en *Portal* cuando nuestro avatar se dedica a zambullir a los enemigos en boquetes que hace un segundo no existían: partiendo



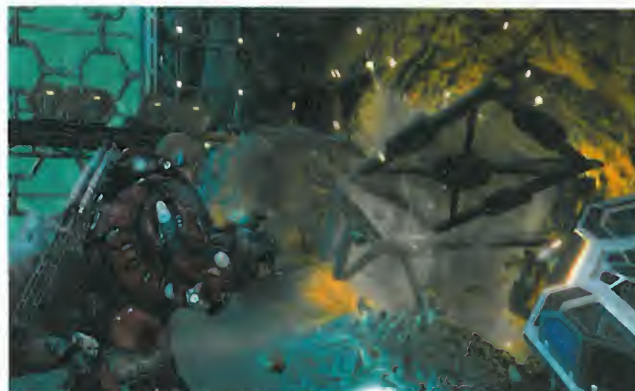
■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA SEPTIEMBRE 2008

FRACTURE

PS3 • XBOX 360

GÉNERO TERRAFORMACIÓN OFENSIVA
PAÍS ESTADOS UNIDOS COMPAÑÍA LUCASARTS
DESARROLLADOR DAY 1 STUDIOS
JUGADORES 1-16
MODOS DE JUEGO SIN CONF. ON-LINE SI
WEB WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/FRACTURE

TANTOS SOCAYONES POR HACER
LA CONSTANTE EN FRACTURE ES LA
TERRAFORMACIÓN A TROCHE Y MOCHE.



TERRA CRESTA

Las columnas de tierra solidificada son perfectas como efectivas palancas que revientan zonas de paso complicado, como estas superficies metálicas de la izquierda que obstaculizaban el camino del héroe.



LO PIDE A GRITOS USA ARMAS CONVENCIONALES SI LO DESERAS, PERO ESE PALOMO ESTÁ PIDIENDO A GRITOS UNA FRACTURA, Y NO DE TOBILLO

EN CINCO LINEAS

Acción en tercera persona donde junto a las armas de rigor se puede terraformar a lo loco.

QUE CUENTA

En el futuro, Estados Unidos está partida en dos. Pero de verdad. El sueño de la terraformación produce monstruos.

SI FUERA
UN POLÍTICO
SERÍA
AL GORE



LOS CREADORES

LUCASARTS

Hasta ahora no había término medio: o eras de la LucasArts que bruñía sus doblones de oro cada vez que editaba un nuevo juego basado en Star Wars o eras de la LucasArts que lanzó las mejores aventuras gráficas de la historia. Ahora puedes ser como nosotros: de la LucasArts que ha programado Fracture.



ME LLAMO JAVIER BADÉN
UN BOQUETE BAJO LOS PIES
DE UN ENEMIGO, PERFECTO
PARA DESESTABILIZARLO UNOS
PRECIOSOS SEGUNDOS



DANGER DANGER, HIGH VORTEX

Abajo, los devastadores efectos de una Granada Vórtex que crea un agujero negro de bolsillo que absorbe todo lo que pille a su alrededor y luego lo escupe a gran velocidad.



de un género con un lenguaje muy establecido (allí el FPS, aquí la acción en tercera persona), tanto *Portal* como *Fracture* ponen en manos del jugador un arma versátil y que les permite modificar el escenario a su gusto: (un cañón de portales, la posibilidad de terraformar sin límite). Claro, que *Portal* es una obra maestra por una serie de razones (el perfecto equilibrio entre forma y fondo, el asombroso guión y el imbatible carisma de personajes invisibles) que *Fracture*, nos tememos, y como hemos dejado claro en el arranque de esta preview, no aspira a igualar. Pero la fascinación inicial del jugador, que contempla cómo el escenario se modifica a su paso y con su voluntad, es de una naturaleza muy similar.

Lo comprobaremos cuando llegue el momento de hacer el análisis (donde comprobaremos si la mayor carencia de esta beta, la irritante y suicida idiotez de los enemigos,

ha sido solventada), pero lo más interesante de *Fracture* parece ser la libertad que deja al jugador para establecer una estrategia de ataque. Abundan en los niveles que hemos visto, por ejemplo, unos contenedores de bombas esféricas que explotan poco después de ser liberadas: el jugador puede mantenerse a distancia de sus enemigos e ir abriendo estos recipientes, terraformando el suelo bajo las bombas para dirigir las a sus contrincantes; o puede ser más directo y generar con una bomba una imparable columna bajo los pies de un enemigo, para que éste quede destrozado en su impacto contra un techo. En cualquier caso, lo más satisfactorio de nuestras partidas ha sido contemplar los campos de batalla una vez los enemigos han sido liquidados, convertidos en irregulares y a veces surreales terrenos sembrados de baches y socavones. Y todo bajo los estrictos designios del jugador.



JUEGO DE CULTO POCOS JUEGOS
PUEDEN PRESUMIR DE UN PERIFÉ-
RICO TAN EXTRAORDINARIO



EL HOMBRE ELEFANTE

SAMBA DE AMIGO

HARDCORE-GAMERS, OS HA LLEGADO LA HORA.
Y VOSOTROS, LECTORES, DESPEDIDOS DE VUESTRA REPUTACIÓN.

● Olvídaos de cualquier prejuicio que podáis tener hacia el mono con maracas y sombrero mejicano. Hace ocho años, en el dulce ocaso de **Dreamcast**, hubo un título profeta a la avalancha *mainstream* que vivimos. Lejos de micrófonos, básculas o descafeinados simuladores de deportes, *Samba de Amigo* era puro furor festivo. El concepto de fiesta más abstracto, rancio y directo (buenas compañías, maracas y más alcohol del aconsejable) se amoldaba a la perfección con este lubricante social, idóneo para romper el hielo y descubrir la faceta más oscura del jugador. Paradójicamente, este título costaba una fortuna (20.000 de las antiguas pesetas) y estaba limitado a un mercado minoritario y, precisamente, el más integrista: el usuario de **Dreamcast**.

Pero aquel mono tenía gracia. Poco importaba la selección musical (principal quebradero de cabeza para los adictos al *Guitar Hero*, qué demonios importará la forma con un fondo tan loable), llena de aberraciones de los noventa como *Ricky Martin* o *Chumbawamba* (a según qué alturas de la noche, la dignidad tiene poco que alegar), qué más daba que la detección

fuese nefasta, prácticamente aleatoria. No. *Samba de Amigo* tenía algo que los juegos sociales ya no tiene y por algo son tan fáciles de despreciar: alma.

Esta reedición llega a una plataforma más acorde, pretendiendo rescatar la jovialidad y descaro del original con notables cambios (a estas alturas, realizar movimientos espasmódicos delante de la televisión ya no está mal visto, desgraciadamente). La detección de movimientos es mucho más cómoda, y el juego incluso incluirá en un *pack* un sucedáneo de maracas, sinceramente poco convincente. **Sega** vuelve a tirar del reclamo fácil (Ulala, todo un icono pop en la industria) aunque su presencia nos agrade.

Pero, como hace ocho años, llegado a un punto el tequila manda, los prejuicios desaparecen y seguimos disfrutando con el *wii* mote o lo que se nos ponga por delante. Vamos, habrase visto.



TRACKLIST NO PREGUNTÉIS. ADEMÁS
SI NO QUEDAMOS CONFORMES SIEM-
PRE PODREMOS PASAR POR CAJA...

FECHA PREVISTA
DE SALIDA SEPTIEMBRE 2008

GÉNERO SIMULADOR DE MARIACHI. COMO LO OYEN.
PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA SEGA
DESARROLLADOR GEARBOX
JUGADORES 1-2
MODOS DE JUEGO ONLINE SÍ
WEB WWW.SEGA.COM



EN CINCO LINEAS

Desvergonzado juego *mainstream* que sacará lo peor de nosotros. Admitirás que escuchas a Ricky Martin.

QUÉ CUENTA

Bendita sea la falta de argumento en un título de estas características. Coge el *wii* mote y déjate llevar, acepta incluso *crossovers* injustificables como el de Ulala. Créednos, si no será mucho peor.

SI FUERA UN COCKTAIL SERÍA UN MARGARITA



LOS CREADORES

GEARBOX

Menudo cacaio que debe tener este estudio. Afincado en Dallas, este estudio no demasiado numeroso, ha firmado la versión de PC de *Halo* y están trabajando simultáneamente en el nuevo *Aliens* de Sega, *Brother in Arms*, *Hell's Highway* y el prometedor *Borderlands*. Nadie podrá tacharlos de encasillados, aunque acabemos topándonos con la Reina Alien en pleno Mambo Nº5...

SCREME

SUPER NUEVO

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA SEPTIEMBRE 2008

_GÉNERO FRENOS ROTOS, COCHES LOCOS
 _PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA SONY C.E.
 _DESARROLLADOR EVOLUTION STUDIOS
 _JUGADORES 1-16
 _MODOS DE JUEGO _ONLINE SÍ
 _WEB WWW.EVOS.NET/BLOG.ASPX

PS3



_JOHN TONES

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

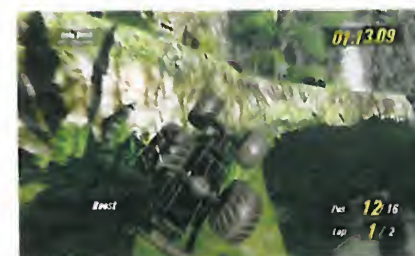
CAMBIO DE AMBIENTACIÓN PARA EL ARCADE DE CARRERAS OFF-ROAD MÁS EMBLEMÁTICO DE ESTA GENERACIÓN.

● Ya desvelamos sus características más notables en un reportaje tras nuestro viaje a **Evolution Studios** en Liverpool, pero no está de más traer de nuevo a la segunda parte de *Motorstorm* a nuestras páginas, y por dos motivos. Por un lado, nunca se sabe cuantas promesas de las que se hacen a granel en este tipo de viajes se van a ver confirmadas en la versión final. Por otro, con la brevísima beta de dos circuitos (uno para multijugador local, otro para un solo jugador) ya en la Redacción, podemos irnos al detalle. O lo que es lo mismo en *Motorstorm*: ¿qué tal la sensación de velocidad? ¿Y la física de los coches? Los golpes... ¿duelen tanto como en la primera parte?

Y nos reconforta comprobar que, de momento, todo pinta estupendamente. Con la beta aún a un 70% y con los lógicos bugs, el espíritu *Motorstorm* queda perfectamente trasladado a su secuela. Con un entorno mucho más peligroso (cualquier atajo puede ser una mala idea, cualquier destrozo en la maleza puede ser en la siguiente vuelta una trampa

mortal), *Pacific Rift* es suficientemente distinto a su predecesor (el agua y el fuego como modificadores del turbo, los nuevos controles para dar volantazos, la brutal inclusión del Monster Truck), pero sin olvidar qué hizo grande a las carreras por Death Valley (la suerte como factor primordial para ganar carreras, premio a la conducción agresiva, necesidad de memorizar atajos). Quienes seguimos jugando y exprimiendo cada rincón de la primera entrega estamos de suerte, porque *Pacific Rift*, aparte de tener el doble de circuitos y ser notablemente más largos, la división en cuatro grupos según sus características (agua, tierra, aire y fuego) da una idea de su variedad.

En cuanto al multijugador, que hemos probado en local, nos reconforta comprobar que funciona a todo tren, sin caer de 30 fps y con el mismo detalle en los escenarios que para un jugador. Si sólo pudiéramos disfrutar de algún circuito más...



PARA TORPES Este trompo acabó con el Monster Truck recuperando la verticalidad y como si nada.

EN CINCO LINEAS

La secuela de *Motorstorm* vuelve con sólo un coche más pero mucha más variedad de escenarios.

QUÉ CUENTA

La auténtica protagonista de la aventura es *Pacific Rift*, una isla tropical confesadamente inspirada en Hawaii donde se desarrollan las carreras off-road más frenéticas y peligrosas del mundo.

SI FUERA OTRA COMPETICIÓN SERÍA UNA CARRERA DE DESGUACE

LOS CREADORES

EVOLUTION STUDIOS
Con miembros de Digital Image Design y Psygnosis, este estudio propiedad de Sony C.E. ha desarrollado tanto las series *Motorstorm* y *W.R.C.*



...GÉNERO CABRIOLAS A REACCIÓN
...PAÍS INGLATERRA ...COMPAÑÍA DISNEY INTERACTIVE
...DESARROLLADOR BLACK ROCK STUDIOS
...JUGADORES 1-16
...MODOS DE JUEGO SIN CONFIRMAR ...ONLINE SÍ
...WEB WWW.PUREVIDEOGAME.COM

XBOX 360 • PS3

VACILADA AÉREA
PULSA RÁPIDO PARA
EVITAR QUE ESTE
ASNO ATERRIJE
COMO MERECE



EN CINCO LINEAS

¿Se puede potenciar la vertiente arcade de Motorstorm? Si quitándole hierro y realismo y añadiéndole combos.

QUÉ CUENTA

Un grupo de descerebrados pilotos de ATV recorren todo el mundo librando reñidísimas carreras y realizando las acrobacias más insensatas posibles... y unas cuantas imposibles.

SI FUERA UN GESTO SERIA UNA CUCAMONA



LOS CREADORES

BLACK ROCK STUDIO

Responsables del divertidísimo ATV Off-Road Fury cuando el estudio aún se llamaba Climax Racing, siempre se han declarado fans de los peculiares ATV. Solo les falta plasmar alguna fantasía erótica sobre uno de estos vehículos. Eh, un momento...



JOHN TONES

PURE

CON EL NUEVO MOTORSTORM A LA VUELTA DE LA ESQUINA, LAS CONDICIONES SON FAVORABLES.

● Nos referimos a las condiciones para lanzar una versión para todos los públicos de las agresivas carreras off-road del juego de **Evolution**. Sin cuerpos de piloto arrollados, sin IA rival despiadada y sin necesidad de memorizar complejos circuitos e innumerables atajos.

Bueno, ¿entonces cuál es la gracia de **Pure**? Pues exactamente esa: está pensado para jugadores a quienes les atraiga el mundo de los ATV (y su espeluznante folclore de ropa ancha, poses guays y pelicos ridículos), pero se les queden grandes las exigencias de **Motorstorm**, donde las primeras vueltas a los circuitos siempre dejan al jugador en una humillante última posición. Por eso, en **Pure** hay atajos, pero son pura cosmética: sirven para hacer más

variados los escenarios, pero no aportan ventaja estratégica. Y por eso también, los ATV (nada de camiones o Monster Trucks aquí) rara vez vuelcan. Y por eso, por supuesto, se pone el acento en las acrobacias y el disparate aéreo.

En los 32 circuitos que componen **Pure**, el jugador podrá disparar su barra de turbo con acrobacias. Según lo complicado de su ejecución (en efecto, a golpe de combo), éstas irán proporcionando inyecciones extras de turbo, puntos y posibilidad de disparatar las piruetas. Nada más y nada menos: **Pure**, casi reverenciando al tóxico que conlleva la producción de **Disney**, es un divertimento brillante e inofensivo, con unos decorados de un detallismo y una idealización estética enfermizos y un plantel de personajes altamente configurables. Puede que el jugador más experimentado no le encuentre mucho atractivo a las relativamente sencillas carreras de **Pure**, pero en el par de niveles que hemos probado (sumados a características como la creación de un ATV propio o el multijugador on-line para 16 personas) puede residir el germen de un juego contundente y de relativa profundidad.



MR WINTERS

BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY

TERCERA ENTREGA DE UNA DE LAS POCAS SAGAS BÉLICAS AMBIENTADAS EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL QUE HAN LOGRADO COSECHAR UNA PERSONALIDAD PROPIA.

● Enfrentarse al enésimo shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial y mantener una mínima imparcialidad a la hora de juzgarlo requiere mucha sangre fría. Y es que no podemos recordar ya cuántas veces nos hemos calzado las botas de un soldado americano en la Europa de 1944. Sin embargo, os aseguramos de que este **Brothers in Arms: Hell's Highway** nos ha mostrado, en una primera aproximación, las suficientes virtudes para tenerlo muy en cuenta cuando salga a la venta, a finales de septiembre.

Realismo histórico

Hell's Highway nos pondrá en la piel de los sargentos Matt Baker y Joe Hartsock,

personajes que ya conocíamos de anteriores entregas de la saga *Brothers in Arms* (*Road to Hill 30* y *Earned in Blood*, respectivamente). Como miembros del 101 de infantería aerotransportada del ejército americano, participaremos en primera línea en la operación Market Garden, que ha sido fielmente reflejada en el juego: la ofensiva aliada, finalmente fallida, tenía como objetivo asegurar los puentes y carreteras sobre los Países Bajos, ocupados por los alemanes, para penetrar en Alemania cruzando el río Rin. Esta ofensiva, que enfrentó a los ingleses y americanos contra las mejores tropas alemanas, ha sido adaptada a cine, series de televisión y videojuegos en numerosas ocasiones, y **Hell's Highway** vuelve a hacerlo en este título de

pretensiones cinematográficas y con un elemento en su mecánica que lo distingue del resto de shooters: la gestión táctica de nuestros hombres.

A voces en el campo de batalla

La principal característica que distingue a la serie *Brothers in Arms* de otros títulos de acción en primera persona más convencionales es el aspecto táctico que introduce en la mecánica clásica del shooter. Aquí, además de tratar de mantenernos con vida, deberemos dar las órdenes adecuadas a los hombres que nos acompañan en todo momento. No podremos superar ninguna fase únicamente gracias a nuestra pericia y puntería: **Hell's Highway** es un juego muy realista en el que un único disparo bastará para acabar con nuestra vida. Así, dependeremos de nuestros soldados para flanquear al enemigo, asaltar sus posiciones y destruir sus armas pesadas. Aunque en varias partes del juego nos encontraremos solos, la mayor parte del tiempo lucharemos al mando



KABOOM! MISIONES CON VEHICULO
O COMO FRANCOOTIRADORES OFRECERAN
OCASIONALMENTE ALGO DE VARIEDAD

de una o más unidades que deberemos dirigir con nuestras órdenes. El sistema de órdenes es muy intuitivo y simple (quizás demasiado): con un botón seleccionaremos a qué unidad queremos dirigir, y con otro daremos la orden para reagruparse, avanzar o atacar, en función de a qué estemos apuntando en ese momento con el punto de mira. Es un sistema ágil y cómodo, aunque algo limitado, pero que permite una gestión rápida del campo de batalla que, además, podremos estudiar con detenimiento desde el menú de pausa para descubrir los flancos débiles del enemigo y enviar allí a nuestras tropas.

La acción en *Hell's Highway* está totalmente *scriptada*, si bien tanto enemigos como aliados muestran una avanzada IA: nuestros hombres se pondrán a cubierto siempre que puedan, y los alemanes, por su parte, huirán si se ven rodeados, y apenas combatirán con efectividad si sometemos su posición a un intenso fuego de cobertura. Ésta, de hecho, es otra de las características de la serie *Brothers in Arms*. Cada unidad enemiga tiene asignado un marcador que indica su capacidad para luchar. Si ordenamos a nuestros soldados castigar la posición enemiga, su marcador pasará de rojo a gris, y la unidad enemiga se «acorbada» y luchará peor, permitiendo que mandemos a otra unidad por el flanco para acabar con ellos.

Esta mecánica de fuego de cobertura y flanqueo será una constante en el juego, y resulta altamente satisfactoria cuando sale bien y vemos avanzar a nuestros hombres como una imparable máquina bien engrasada. El juego, por otra parte, es bastante difícil, y pagaremos con la vida nuestros errores una y otra vez. Quizás sea ese uno de los puntos débiles de *Hell's Highway*: algunas fases son tan difíciles que completarlas acabará siendo una cuestión de prueba y error, a medida que aprendemos a qué posiciones y en qué orden deberemos enviar a nuestras unidades, que serán acibilladas sin piedad si las mandamos al sitio equivocado.

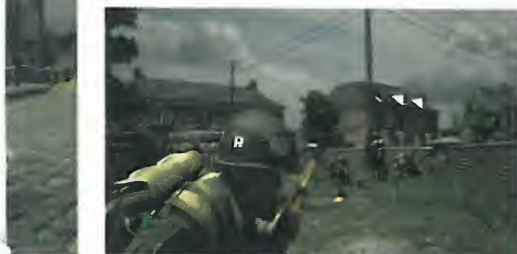
Épica bélica

El título de *Gearbox* ofrece, además, una cuidada historia de tintes cinematográficos que se desarrolla en numerosas *cutscenes* completamente localizadas al castellano. La crudeza de su temática y el concienzudo desarrollo de sus personajes (una constante en la serie *Brothers in Arms*) pretende generar empatía en el jugador, si bien el punto fuerte de este título siempre recaerá en esa cuidada mezcla de estrategia y táctica y esa aproximación realista a la acción en primera persona. Además, el juego ofrece un acabado gráfico más que correcto, con un motor *Unreal 3* sobre el que el equipo ha trabajado a conciencia.



DUCK & COVER!!

Dado lo letal de las balas enemigas, será fundamental aprovechar en todo momento la cobertura disponible. *Gearbox* ha añadido un botón para ponerse a cubierto, que pasa a una cámara en tercera persona y permite disparos más precisos, algo que nos recordó mucho a *Gears of War*. Además, algunas coberturas podrán ser destruidas con cohetes y granadas.



¡A CUBIERTO, SARGENTO! Deberemos dominar el arte de colocarnos en una posición correcta, a salvo de las balas enemigas y desde donde podamos ver bien el campo de batalla para dar las órdenes. Nuestros propios hombres nos gritarán si la pifiarnos.

EN CINCO LINEAS

Acción en primera persona en la Segunda Guerra mundial con un componente táctico.

QUÉ CUENTA

Los avatares de un batallón de la 101 aerotransportada americana para asegurar una autopieta holandesa custodiada por las tropas de élite del ejército alemán.

SI FUERA UNA SERIE SERÍA BAND OF BROTHERS



LOS CREADORES

GEARBOX SOFTWARE

Fundada en Texas en 1999, esta desarrolladora ha estado muy ligada a Half Life, siendo responsable de numerosas expansiones, mods y adaptaciones a consola. También adaptaron Halo a PC, y en la actualidad trabajan en títulos del calibre de Borderlands o Aliens: Colonial Marines.



JOHN TONES

DE BLOB

UNA VERSÁTIL E INFECCIOSA BOLA DE PINTURA ESTÁ DECIDIDA A DEVOLVER EL COLORIDO A UN MUNDO ENGRISECIDO. ¿OTRO PRODUCTO DE WII PARA TODOS LOS PUBLICOS? BUENO, CON Matices...

de Blob, como pasa con tantos otros juegos de Wii (pienso en infiernos jugables camuflados de perfume interactivo, como las sendas maravillas *Super Mario Galaxy* y *Super Paper Mario*), parece esconder tras su accesible aspecto colorido y su sencilla mecánica de tranquilo arcade una serie de desafíos que pueden convertir a este título de THQ en una de las grandes sorpresas del irregular catálogo de la consola. Una serie de aspectos especialmente cuidados (el diseño por encima de todo, pasando por una mecánica aseQUIBLE pero de cierta profundidad y una banda sonora irresistible) tienen como fruto un juego que, en un primer vistazo con la asistencia del entusiasta director del juego, Nick Hagger, nos llamó la atención por sus modestas pretensiones y su brillante explosión cromática.

El origen de *de Blob* se remonta al año 2006: un juego gratuito descargable llamado *The Blob*, programado por nueve estudiantes universitarios de Utrecht, se llevó el premio *Internet Game of the Year* de la revista *Edge* y fue finalista en la prestigiosa *Slamdance Guerrilla Gamemaker Competition de 2007*. THQ, en un momento de reposo entre secuelas y franquicias, decidió rehacerlo para Wii, y compró los derechos para que *Blue Tongue* lo adaptara al control de la consola de Nintendo.

Mágico mundo de coloosooooorr...

La ciudad de Chroma ha sido tomada al asalto por la malvada megacorporación (¿acaso hay alguna megacorporación altruista?) I.N.K.T, que ha extraído todo el color del mundo, convirtiendo sus edificios en mazacotes grises y sin

alegría. de Blob es un ser de peculiares características físicas que decide acabar con esa dictadura de lo pocho. Nuestro avatar comienza su aventura como una bola de agua: acercándose a un bote de pintura adquirirá un color, que contagiará a cualquier superficie a la que toque. Mientras lo hace, la banda sonora comenzará a ser generada por el jugador, correspondiendo un instrumento a cada uno de los colores del arco iris que vaya adoptando (rojo, verde y azul, normalmente). Para cambiar de color puede volver a entrar en el agua y vuelta a empezar, o mezclar colores, dando como resultado tonos secundarios y un disparate consiguiente mucho mayor en la banda sonora y la paleta cromática de los escenarios.

Cada nivel está repleto de misiones secundarias, normalmente propuestas por un grupo de pintorescos revolucionarios que coinciden con de Blob en sus intenciones. Pintar todos los edificios de un color concreto, llegar a determinadas puntuaciones en un límite de tiempo o alcanzar zonas aparentemente inaccesibles

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA OCTUBRE 2008

DE BLOB

Wii

GÉNERO SIMULADOR DE BABA PINTURERA
PAÍS AUSTRALIA _COMPAÑÍA THQ
DESARROLLADOR BLUE TONGUE
JUGADORES 1-4
MODOS DE JUEGO NO CONF. _ONLINE NO CONF.
WEB WWW.DEBLOB.COM



AÚN MÁS GENEROSO

Conviene echar un vistazo al primer *The Blob*: un sencillo y estupendo juego para PC (¡y gratuito!) concebido por nueve estudiantes de Utrecht, que reflejaron la propia ciudad en el título. Descárgalo en <http://binnenstad.hku.nl>



EN CINCO LINEAS

Esencia de arcade de toda la vida con leve implementación de wiimote e influencias katamarinas.

QUÉ CUENTA

de Blob es una criatura libre como el viento en un mundo que una invasión alienígena ha convertido en una gris estructura sin humanidad. Tendrá que devolverle el colorido.

SI FUERA UNA BEBIDA SERÍA SLURM



LOS CREADORES

BLUE TONGUE
Propiedad de THQ desde 2004, este equipo de desarrollo australiano, tras arrancar con los títulos AFL Finals Fever y Riding Star, se especializó en franquicias y adaptaciones: Starship Troopers: Terran Ascendancy, Jurassic Park: Operation Genesis, The Polar Express y varios Nicktoons antes de de Blob.

serán algunas de ellas, que lógicamente se irán complicando según el juego se vuelve más frenético y menos contemplativo.

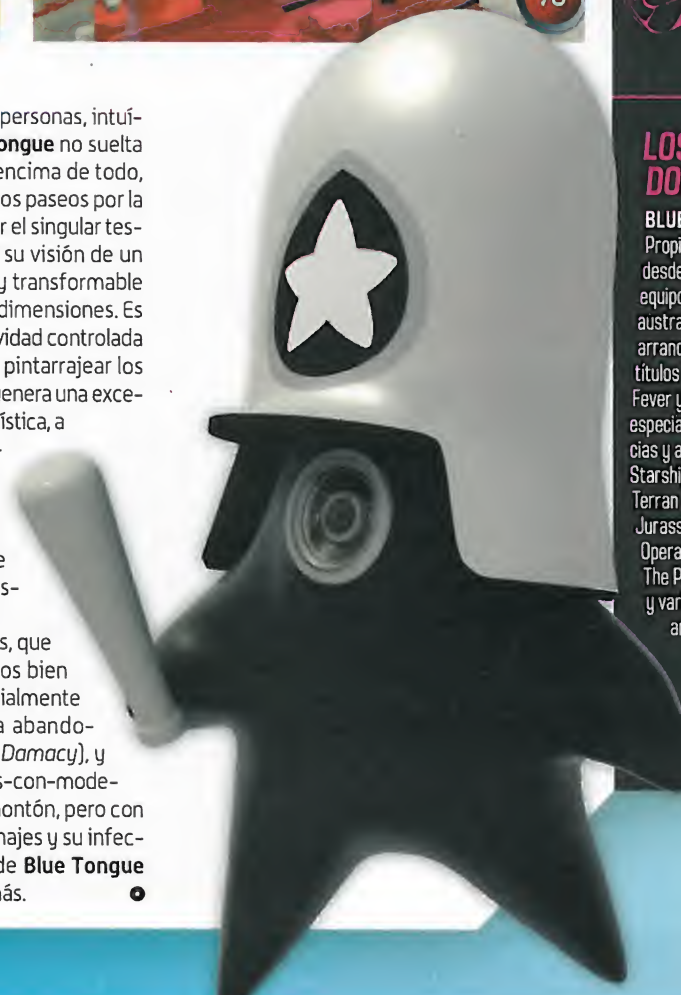
El control de de Blob es similar al de muchos otros juegos de acción y plataformas en tercera persona para **Wii**: control de dirección con el stick, y salto agitando el nunchaco. A la apariencia gelatinosa de de Blob (ficticia: a pesar de su aspecto, en realidad, la mayor parte del tiempo se comporta como una esfera muy pesada) le sienta especialmente bien este control: sin ser un componente determinante de *de Blob*, la física juega un importante papel en el juego, con secuencias de equilibrio o movimiento por rampas muy apropiados para el intuitivo control con el *wiimote*. Hay posibilidad de fijar objetivos y combos de movimientos que permiten a de Blob saltar más de lo corriente para solucionar *puzzles* (los que hemos visto, con un notable componente de habilidad, más que de reflexión), acumular puntos o liquidar oleadas de enemigos (las tropas de I.N.K.T., de características y habilidades muy variables).

Katamariblub

de Blob tiene toda la pinta de poseer unos niveles avanzados agresivos y puñeteros. Del mismo modo, poseerá un (nos cuentan) diver-

tido multijugador para cuatro personas, intuitivos que local, aunque **Blue Tongue** no suelta prenda al respecto. Pero por encima de todo, y especialmente en los primeros paseos por la ciudad, *de Blob* parece recoger el singular testigo de *Katamari Damacy* en su visión de un entorno urbano manipulable y transformable a pesar de sus gargantuescas dimensiones. Es enorme la sensación de creatividad controlada que se apropia del jugador al pintarrajear los edificios a su antojo mientras genera una excelente banda sonora, a ratos jazzística, a ratos de tintes funk. Ese es quizás el que podría convertirse en el mayor logro de *de Blob*: la falsa sensación de libertad que transmite a un jugador que muta el terreno de juego a discreción y sin límites.

Tememos, para ser sinceros, que el juego prosiga por derroteros bien distintos a los que sugiere inicialmente (esos derroteros que nunca abandonaba el grandísimo *Katamari Damacy*), y se convierta en un plataformas-con-moderadas-dosis-de-puzzles del montón, pero con su simpático diseño de personajes y su infectiosa mecánica, este juego de **Blue Tongue** puede y debe aspirar a algo más.



xtreme

ANÁLISIS



LOS ASNOS DEL ROCK

Cuando te pongas tras la batería de *Rock Band* entenderás porque los baterías son los que reciben todas las burlas del resto de la banda y tienen fama de mendrugos insondables. Es pura envidia. Más de un 90% en *Danny California* en Difícil y no habrá quien te tosa. Malditos enclenques.



ROCK BAND 12+
XBOX 360 • PS3



¿GÉNERO? I WANT ROCK'N ROLL
¿PAÍS? ESTADOS UNIDOS • COMPAÑÍA: MTV GAMES
DESARROLLADOR: HARMONIX
DISTRIBUYE: ELECTRONIC ARTS
JUGADORES: 1-4 • ON-LINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO
WEB: WWW.ROCKBAND.COM



JOHN TONES

ROCK BAND

LA LLEGADA DE ROCK BAND HA DESATADO UNA AUTÉNTICA GUERRA DE JUEGOS DE MÍMICA ROCKERA. DESPUÉS DE UNA LARGA TEMPORADA DE BEMANIS SÓLO PARA INICIADOS Y DEL BREVE PERO ROTUNDO REINADO DE GUITAR HERO, SE RECRUDECE EL AMBIENTE...

A estas alturas todo el mundo sabe que la guerra entre **Rock Band** y **Guitar Hero** es más bien una guerra entre sus dos principales responsables: **Electronic Arts** y **Activision**. Sin bajas civiles (de momento) pero una cantidad pasmosa de millones de dólares en juego, este combate tiene todo tipo de accidentados sucesos en su historia que no vamos a detallar aquí, pero que hacen del conflicto uno de los más sabrosos y reveladores de la industria reciente. Está **Harmonix**, desarrolladores del **Guitar Hero** original y ahora de **Rock Band**, cambiando de bando súbitamente, ondeando el auténtico espíritu del *bemani* occidental y definiendo su evolución futura (primero conociéndolo, luego introduciendo instrumentos accesorios a la guitarra). Y están las respectivas actitudes de **Activision** y **EA** dentro y fuera de

esta batalla (desde la reciente absorción de **Vivendi** por **Activision** y la polémica suspensión de algunos títulos clave al golpe de timón que ha dado **EA** a su política de lanzamientos reciente, empeñada en abandonar su imagen de tiburón desalmado). Todo influye, en puertas ya del lanzamiento de las nuevas entregas de ambas series, en la futura configuración de estas sagas musicales. Todo ha influido, de hecho, en la respuesta a la pregunta clave: ¿es **Rock Band** el mejor juego de mímica rockera del momento?

Rocanrol all nite

En el reportaje profusamente ilustrado (¡y cómo!) sobre el juego de nuestro número 183 dimos buena cuenta de las características del juego y de las diferencias esenciales con su inmediato precedente. La gran novedad de la inclusión de voz, batería y bajo, tomando como precedentes los clásicos japoneses *DrumMania* y *Karaoke Stage*, lo convierten en el primer simulador de banda de rock completa, y encon-

tramos abundantes virtudes en todas las adiciones. El micrófono coloca a **Rock Band** más allá de un simple *Singstar*, de mecánica mucho más elemental, y exige al jugador conocer a fondo la melodía y letras de las canciones. Los temas no puntúan por segundos bien cantados, sino por versos completados, lo que favorece la experimentación, la improvisación y el griterío. El rockstarismo, vamos.

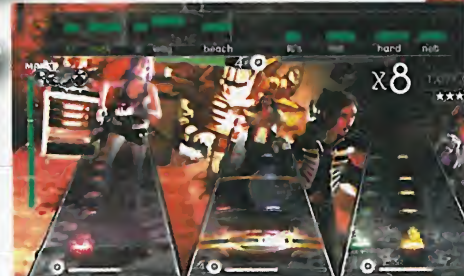
La guitarra, como es lógico por cuestiones de natural evolución técnica y de aprendizaje de errores propios y ajenos, es la más robusta y pesada de todos los juegos de su género. Salvando las distancias, es la primera vez en un juego de este tipo que se tiene la sensación de estar tocando un instrumento real. El nivel de dificultad, eso sí, es considerablemente menor al de los **Guitar Hero**, especialmente de la tercera entrega, lo que en algunos casos redundará en favor del realismo (¿desde cuándo, por muy Modo Experto que sea, tocar a los **Ramones** ha exigido un estado de concentración zen?) y en otros, echará atrás a los monstruos del rock que exijan un desafío para titanes.

Como bajista, estoy encantado con la inclusión del instrumento en el juego, aunque hay peros. Por una parte, no hay Modo Historia para él, y solo se pueden interpretar canciones

ROCK BAND ES EL MEJOR JUEGO DE MÍMICA MUSICAL HASTA LA FECHA. ¿POR CUÁNTO TIEMPO?

ANÁLISIS

SIÉNTETE MUJER YO SOY DE ESOS QUE SE
CONSTRUYEN UN PIBON PARA JUGAR Y LO
LLAMAN JENNY TONES



COMPAGINACIÓN TOTAL La sensación de formar parte de una banda real es sencillamente mágica.



RELATIVAMENTE DIFÍCIL Según el instrumento que interpretes, el orden del tracklist a desbloquear será distinto, según dificultades.

MENOS MONIGOTES Por fin, los gráficos de los músicos se parecen algo menos al Pozi.



● sueltas. Por otra, la Fender del juego no está preparada para los punteos de bajo, lo que convierte los niveles superiores de dificultad en insensateces de dificultad inasequible y, paradójicamente, muy poco similares a la experiencia de tocar un bajo real. La posibilidad, eso sí, de descargar un disco completo como el *Doolittle* de los *Pixies* y replicar a *Kim Deal* en todas sus canciones es una gozada.

Y finalmente, cómo no, la batería. Sin duda el gran aliciente por el que todo el mundo está cayendo en el universo *Rock Band*, y también sin duda, el instrumento más complicado de dominar, incluso en los dos niveles más sencillos. La sensación de estar ante un juguete, como pasaba con la primera guitarra de *Guitar Hero*, es poderosa, pero la sensación se desvanece cuando descubrimos que coordinar caja, bombo y platos es casi tan complicado como en una batería real. Y no lo es, pero también hay un hecho indiscutible: dominando la guitarra o el bajo del juego no sabrás cómo tocar sus contrapartidas reales. Pero dominando la batería, tendrás unas nociones importantes acerca de cómo hacerlo con una de verdad.

En el gran problema de *Rock Band* es donde reside también su grandeza: la opción de juego más interesante es *Band World Tour*, Modo para el que son necesarios un mínimo de dos jugadores. El *Band* del título nunca estuvo más justificado: a diferencia del último *Guitar Hero*, *Rock Band* favorece la colaboración, no la competitividad. Estamos ante un gran juego para pasar horas dando golpes a la batería solo en casa, pero con amigos la diversión se dispara de forma exponencial.

Rock Band way of life

Como pasó con *Guitar Hero* y se prolongó en sus secuelas, el gran logro de *Rock Band* no es emular una técnica, sino una sensación. Una muy especial, la de estar en un grupo. Y lo hace con un conocimiento y un cariño por la cultura del rock que demuestra por qué *Harmonix* son los más grandes: el gag de *Don't fear the reaper*; hacer que el cantante puntúe de forma distinta al resto de la banda; las teclas en la parte baja del mástil en la guitarra para flipar en los solos... equilibrio perfecto entre espectáculo y emociones fuertes. Rock, vaya. ●

CONCLUYENDO

Saboread estas notas: nuestra competencia no las dará tan altas, porque solo les gusta el tecnopop flojo.

GRÁFICOS

8,7

SONIDO

9,2

JUGABILIDAD

8,9

DURACIÓN

8,4

XBOX 360

GLOBAL

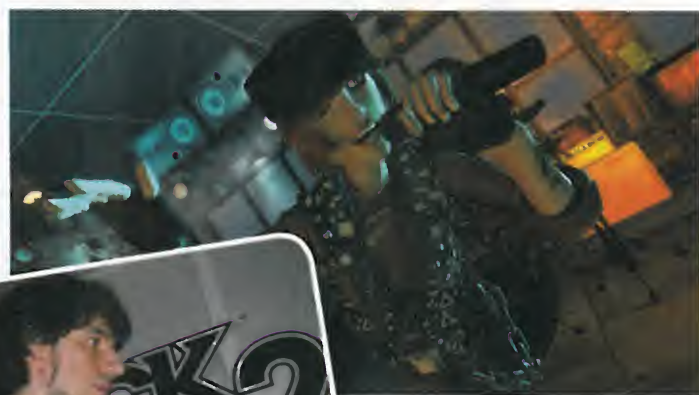
9,1

PS3

GLOBAL

9,1

...Y SIN TIEMPO PARA REACCIONAR, ¡YA TENEMOS AQUI ROCK BAND 2!



COMO EN VIVA LA GENTE
Rock Band 2 te permitirá crear tu propia banda con usuarios de todo el planeta. ¡Horror! Lo mismo fichas a Björk de cantante sin saberlo...

THE UGLY ROCKER
NEMESIS HA RECIBIDO OFERTAS PARA SUSTITUIR A EDDIE COMO MASCOTA/MONSTRUO DE LOS IRON MAIDEN.

Conscientes de que esto ya se ha convertido en una guerra abierta con *Guitar Hero* (las dos facciones van a la caza de grupos exclusivos), los muchachos de **Harmonix** no se cortaron un pelo a la hora de loar las virtudes de su nueva criatura, **Rock Band 2**, durante toda la feria **Games Convention**. En una presentación atronadora, en la que les vimos tocar (para después tener nuestra propia oportunidad de destrozarnos los clásicos del rock) nos presentaron sus dos nuevas criaturas (batería y guitarra mejoradas) y nos avasallaron con todo tipo de cifras: los usuarios disponen de 192 temas para descargar, **Rock Band 2** incluirá 84 temas (todo masters, la lista la tenéis arriba) con fichajes

exclusivos como **Bob Dylan**, **AC/DC** (¡hurra!) y el primer single del *Chinese Democracy* de los **Guns N' Roses**. Confirmaron que se podrá volver todo el set list del primer **Rock Band** a esta secuela, y se incluirá nuevo contenido descargable todas las semanas. Establecerán duelos y competiciones específicas para bandas todos los días vía *on-line*. E incluirán un *World Tour Mode on-line* (un Modo Campaña persistente, en el que podrás formar tu grupo con jugadores de todo el mundo). En palabras de la propia **Harmonix**, «la diferencia entre **Rock Band** y sus competidores no sólo se basa en la calidad de sus periféricos, sino en el software y más concretamente, en el soporte *on-line* que ofrecen a sus usuarios tras la adquisición del juego». Lo dicho, a estos tipos no hay quién les tosa. El juego verá la luz en septiembre en **Xbox 360** y unos meses más tarde lo hará en **PS3**, **Wii** y **PS2**.

TRACKLIST DEFINITIVO

01. AC/DC - "Let There Be Rock"
02. AF - "Girl's Gone Grey"
03. Alanis Morissette - "You Oughta Know"
04. Alice in Chains - "Man in the Box"
05. Allman Brothers - "Ramblin' Man"
06. Avenged Sevenfold - "Almost Easy"
07. Bad Company - "Shooting Star"
08. Beastie Boys - "So Whatcha Want"
09. Beck - "E-Pro"
10. Bikini Kill - "Rebel Girl"
11. Billy Idol - "White Wedding Pt. I"
12. Blondie - "One Way or Another"
13. Bob Dylan - "Tangled Up in Blue"
14. Bon Jovi - "Livin' on a Prayer"
15. Cheap Trick - "Hello There"
16. Devo - "Uncontrollable Urge"
17. Dinosaur Jr. - "Feel the Pain"
18. Disturbed - "Down with the Sickness"
19. Dream Theater - "Panic Attack"
20. Duran Duran - "Hungry Like the Wolf"
21. Elvis Costello - "Pump It Up"
22. Fleetwood Mac - "Go Your Own Way"
23. Foo Fighters - "Everlong"
24. Guns N' Roses - "Shackler's Revenge"
25. Interpol - "PDA"
26. Jane's Addiction - "Mountain Song"
27. Jethro Tull - "Aqualung"
28. Jimmy Eat World - "The Middle"
29. Joan Jett - "Bad Reputation"
30. Journey - "Anyway You Want It"
31. Judas Priest - "Painkiller"
32. Kansas - "Carry On Wayward Son"
33. L7 - "Pretend We're Dead"
34. Lacuna Coil - "Our Truth"
35. Linkin Park - "One Step Closer"
36. Lit - "My Own Worst Enemy"
37. Lush - "De-Luxe"
38. Mastodon - "Colony of Birchmen"
39. Megadeth - "Peace Sells"
40. Metallica - "Battery"
41. Mighty Mighty Bosstones - "Where'd You Go"
42. Modest Mouse - "Float On"
43. Motorhead - "Ace of Spades"
44. Nirvana - "Drain You"
45. Norman Greenbaum - "Spirit in the Sky"
46. Panic at the Disco - "Nine in the Afternoon"
47. Paramore - "That's What You Get"
48. Pearl Jam - "Alive"
49. Presidents of the USA - "Lump"
50. Rage Against the Machine - "Testify"
51. Ratt - "Round & Round"
52. Red Hot Chili Peppers - "Give it Away"
53. Rise Against - "Give it All"
54. Rush - "The Trees"
55. Silversun Pickups - "Lazy Eye"
56. Smashing Pumpkins - "Today"
57. Social Distortion - "I Was Wrong"
58. Sonic Youth - "Teenage Riot"
59. Soundgarden - "Spoonman"
60. Squeeze - "Cool for Cats"
61. Steely Dan - "Bodhisattva"
62. Steve Miller Band - "Rock'n Me"
63. Survivor - "Eye of the Tiger"
64. System of a Down - "Chop Suey"
65. Talking Heads - "Psycho Killer"
66. Tenacious D - "Master Explorer"
67. Testament - "Souls of Black"
68. The Donnas - "New Kid in School"
69. The Go-Go's - "We Got the Beat"
70. The Grateful Dead - "Alabama Getaway"
71. The Guess Who - "American Woman"
72. The Muffs - "Kids in America"
73. The Offspring - "Come Out & Play (Keep 'em Separated)"
74. The Replacements - "Alex Chilton"
75. The Who - "Pinball Wizard"

BONUS TRACKS

01. Abnormality - "Visions"
02. Anarchy Club - "Get Clean"
03. Bang Camaro - "Night Lies"
04. Breaking Wheel - "Shoulder to the Plow"
05. The Libyans - "Neighborhood"
06. The Main Drag - "A Jagged Gorgeous Winter"
07. Speck - "Conventional Lover"
08. The Sterns - "Supreme Girl"
09. That Handsome Devil - "Rob the Prez-O-Dent"



MIRA Y SUEÑA DOTADA DE UN PEDAL METÁLICO, LA BATERÍA INALÁMBRICA PERMITE LA COLOCACIÓN DE DOS PLATOS OPCIONALES.

MÁS REAL, IMPOSIBLE LA NUEVA GUITARRA INCORPORA UN BOTÓN DE AUTOCALIBRACIÓN.

xtreme

REPORTAJE

GUITAR HERO

WORLD TOUR

RED OCTANE CONTRAATA A ROCK BAND INCORPORANDO BATERÍA, MICRO Y LA POSIBILIDAD DE GRABAR, EDITAR Y DISTRIBUIR NUESTRA PROPIA MÚSICA. LO COMPROBAMOS EN LEIPZIG... Y A LOS ALEMANES AUN LES PITAN LOS OÍDOS.

...NEMESIS, LA GÁRGOLA ROCKERA

GH WORLD TOUR
LLEGARÁ ESTE
MISMO OTOÑO A
PS3, XBOX 360,
PS2 Y WII

● Había mucho que mostrar de *GH World Tour* en Leipzig, y la gente de Neversoft fué directamente al grano. Nos presentaron los nuevos instrumentos: la guitarra (dotada de una nueva *slide bar*, parecida a la de *Rock Band*, con la que desarrollar los solos y estirar las notas), el micro (con cable, aunque suficientemente largo, según ellos, para no estorbar durante la actuación), y la reina del pack: la batería inalámbrica con pedal, tres parches y dos platos que podrás regular en altura, con posibilidad de conectar una batería electrónica «de verdad». A primera vista, la incorporación de batería y micro parece lo más atractivo de *GH World Tour*, pero el verdadero hallazgo se halla en el Music Studio, donde podrás componer tus propias canciones, en solitario o en compañía de tus amigos.

Nos mostraron cómo emular el sonido de un teclado desde la guitarra, usando su acelerómetro para experimentar. Tras grabar las pistas, se edita todo desde la mesa de mezclas para después subirlo a GHTunes, y desde allí compartirlo *on-line* con el resto de usuarios. Habrá Batallas de Grupo con ocho jugadores, compitiendo *on-line* en dos grupos de cuatro usuarios y un Modo Carrera *on-line* en grupo o en solitario para cada instrumento. ¿Y las canciones? En su línea habitual, Red Octane no ha saltado prenda mas allá de unos once temas (*Beat It* de Michael Jackson o *Living on a Prayer* de Bon Jovi), pero nos adelantaron que ofrecerá 85 temas (todo masters, nada de versiones), con el atractivo de tocar lo nuevo de Metallica y enfrentarse al mismísimo Jimmy Hendrix.



MASACRANDO LOS CLASICOS Después de más de cuarenta minutos de charla loando las posibilidades de crear tus propios personajes y grabar y editar tu música, la gente de Red Octane nos permitió tocar un par de canciones desde la versión Xbox 360. Nos sorprendió lo bien implementado que está la mecánica del micro y la estupenda respuesta de la batería.



Y KONAMI... ¿QUÉ PIENSA DE TODO ESTO?

Los pioneros del género [ahí están *Guitar Freaks* y *DrumMania*] han despertado de su letargo, y a principios de 2009 lanzarán *Rock Revolution* en PS3, 360 y Wii, junto a una batería con 6 parches y pedal. Compatible con los periféricos de *GH* y *Rock Band* (guitarras y micros), incluirá un repertorio de 44 temas (salvo dos, todo versiones). Podrás cantar, tocar la guitarra, el bajo y descargarlo on-line los temas de los antiguos bemanis japoneses.



entrevista



PRESIDENTE Y FUNDADOR - RED OCTANE

KAI HUANG

SU ROLLO ES EL ROCK

P: ¿Cómo concibieron la idea de *Guitar Hero*? ¿Conocían ya el *Guitar Freaks* de Konami?

R: Ya conocíamos los bemanis japoneses, pero nunca llegaban a Occidente, quizás porque el estilo musical que explotaban no podía funcionar en EE.UU. y Europa. Así que tomamos ese concepto, y lo adaptamos al gusto occidental, optando por el rock como estilo musical. Era obvio que el instrumento ideal para jugar con ese tipo de canciones era la guitarra.

P: Háblenos de la selección de temas de un *Guitar Hero*... ¿Hay muchas discusiones entre ustedes para elegir las canciones?

R: Es un proceso muy divertido. Tenemos un comité musical, que decide qué temas serían los más entretenidos para tocar. Luego viene el problema de las licencias de los temas. Con el primer *GH* tuvimos más problemas, porque nadie conocía el juego y nos vimos obligados a recurrir a versiones. Ahora todos los músicos están encantados con que utilicemos sus grabaciones.

P: Tras la batería, el micro, la guitarra y el bajo... ¿qué queda por incorporar? ¿Un teclado?

R: (Risas y sospechosas miradas cruzadas con otro componente de Red Octane). Siempre buscamos incorporar algo nuevo en los *GH*. No puedo hablar de periféricos, pero te confieso que nos gustan todos los géneros musicales. *GH* se centra mucho en el rock, pero nos gustaría incorporar otros estilos musicales en el futuro.

P: ¿Son ciertos los rumores de *GH* Metallica? ¿Y los de un *GH* de los Beatles?

R: (más risas sospechosas). Lo de los Beatles es un rumor, nada más. En cuanto a Metallica, vamos a lanzar *Death Magnetic*, su nuevo disco, para jugar en *GH*, vía descarga on-line, el mismo día que el disco llegue a las tiendas. (... y no conseguimos arrancarle nada más...)

TODO UN ARTISTA
ESTE BONITO ÓLEO, INSPIRADO EN EL JUEGO, HA SIDO PINTADO POR JOHN TONES UTILIZANDO UN PINCEL PRIMOROSAMENTE COLOCADO ENTRE SUS OMOPLATOS. ¡BRAVO!



NEMESIS

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA

OLVÍDATE DE LOS MELINDROSOS JEDIS: COMO APRENDIZ DE SITH, PODRÁS DESENCADENAR TU FURIA POR TODA LA GALAXIA. HURRA.

● Analizar, desde la imparcialidad, un juego como **El Poder de la Fuerza** no es fácil cuando uno asume [como yo hice desde hace años] que es un fan histérico de *La Guerra de las Galaxias*. Lo que para el resto de los mortales es morralla, tu lo degustas como si fuera caviar iraní. Aprecias todos los guiños hacia una saga que conoces más que la vida de tus padres, y pasas por alto errores y defectos que, a ojos de otros usuarios, claman a los cielos. Intentaré ser lo más imparcial y justo posible, pero tengo que reconocer que con la idea de encarnar a un aprendiz de Sith, los canallas de **LucasArts** me han conquistado. Desplegar a nuestro antojo todo el brutal poder del Lado Oscuro de *La Fuerza* es, sin duda, el gran

atractivo de este juego, cuya acción transcurre entre los *Episodios III* y *IV*. Mientras el Imperio pisotea los últimos restos del culto Jedi, Darth Vader se topa con un niño de tremendo potencial, el hijo del Jedi al que acaba de asesinar, y decide convertirle [contraviniendo las reglas de los Sith] en su aprendiz.

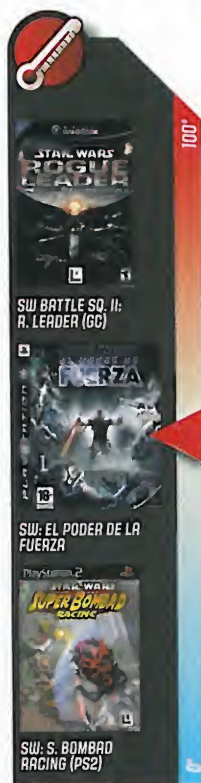
El nombre del fulano es...

Se acabó el misterio. Tras meses de secretismo, con los muchachos de **LucasArts** lanzando cebos por la Red, el doblaje en castellano de nuestra beta de **El Poder de la Fuerza** nos ha confirmado que el aprendiz de Sith se llama Starkiller, tal y como se le ha conocido desde el principio. Todo un guiño al primer borrador de

La Guerra de las Galaxias (Starkiller era el apellido que dió **Lucas** a Anakin y Luke, cambiándolo posteriormente por Skywalker en el guión definitivo). Y no es el único homenaje dedicado a los fans más furibundos de la saga.

Bajo el pellejo de Starkiller, nos pegaremos el gustazo de liquidar rebeldes y Jedis, wookies e incluso *stormtroopers* imperiales. La obligación de mantener en secreto su existencia obliga a Starkiller a cepillarse a todo quisqui que aparece en pantalla. Una excusa argumental que nos legitima para hacer el asno a nuestro antojo, haciendo levitar por el aire desde soldados a Tie-Fighters y echando electricidad por los dedos al más puro estilo Palpatine, mientras mejoramos nuestro dominio de El Lado Oscuro (y las habilidades con el sable láser) con los puntos de experiencia acumulados, misión tras misión, fiambre tras fiambre.

Puede que en las películas de *Star Wars* dominar *La Fuerza* sólo fuera posible tras décadas de entrenamiento, pero en este juego lo aprenderás todo en un par de minutos, gracias al coquetuelo prólogo protagonizado por Darth Vader. Aunque no vamos a negar que nos sentimos un poco decepcionados por no poder





GÉNERO SIMULADOR DE APRENDIZ DE SITH
PAÍS ESTADOS UNIDOS · COMPAÑÍA LUCASARTS
DESARROLLADOR LUCASARTS
DISTRIBUYE ACTIVISION
JUGADORES 1 · ON-LINE NO
TEXTOS / VOCES CASTELLANO / CASTELLANO
WEB WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM



DEJADME, QUE LOS ARRASO
EL BUENO DE DARTH ES EL PROTA-
GONISTA DEL TUTORIAL/PRÓLOGO



controlar durante todo el juego a *Vader*, hay que reconocer que el pobre tiene la agilidad de una nevera de dos puertas. Lo compensa con mala leche y toneladas de carisma, pero habría sido un tostón afrontar todo el juego con su limitado catálogo de acciones.

Starkiller es mucho más ágil, y la adquisición de nuevos movimientos (a cambio de puntos de experiencia) hace posible que cada jugador pueda diseñar, en cierta medida, su propio estilo de lucha. Habrá jugadores que se pirren por lanzar rayos y asfixiar enemigos a distancia, mientras que otros preferirán pulir sus técnicas de lucha con sable láser. Tú serás quien elija qué potenciar antes y cómo resolver el enfrentamiento contra las hordas de enemigos que te esperan en localizaciones tan conocidas por los fans galácticos como Kashyyyk o Coruscant.

En cualquier caso, prepárate para alucinar con el impresionante grado de interacción con enemigos y escenarios, que ofrece *El Poder de la Fuerza*. Todo reaccionará a tu desproporcionada utilización del Lado Oscuro: los árboles se astillarán y el acero se doblará como barritas de regaliz. Uno de los momentos más espec-

taculares y divertidos del juego llega al romper las ventanas de la factoría de los Tie Fighters, con robots y *stormtroopers* absorbidos hacia el vacío del espacio, un método bastante efectivo de acabar en segundos con una sala repleta de enemigos.

Tres motores, mejor que uno.

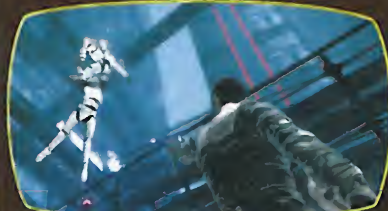
Ya hablamos de ello en nuestra *preview* de julio, pero no podemos dejar de glorificar el excelente uso que ha hecho **LucasArts** de tres tecnologías: **DMM**, **Euphoria** y **Havoc**. La última no requiere presentación a estas alturas, al igual que **Euphoria**, ya presente en *GTA IV*, y que se encarga de dotar de lógica a las reacciones de los *stormtroopers*. Muchos enemigos se dejarán llevar por el pánico al verte en acción, y no dudarán en agarrarse a lo que tengan más cerca, ya sea una barandilla o un compañero, cuando comiencen a levitar por el aire bajo el influjo del Lado Oscuro. Por su parte, **DMM** (**Digital Molecular Matter**) abre una nueva frontera en lo que a realismo gráfico se refiere, otorgando a cada elemento del escenario las mismas propiedades físicas que tendrían en la vida real. La madera se asti-



EN TRES PANTALLAS



ARRANQUE EXPLOSIVO Se te caerá la babilla con el impresionante prólogo...



¡SUÉLTAME, CAPULLO! Haz volar unos stormtroopers y échate unas risas...



Y CÓMO NO, QTE. Con ellos apuntillarás a los AT-STs y jefazos varios...

● Ila y el acero se torsiona, y nunca lo hace de la misma forma.

Luces y tinieblas en la galaxia.

Con semejantes herramientas a su disposición, los alegres muchachos de **LucasArts** han dado a luz el más espectacular juego de la franquicia *Star Wars* facturado hasta la fecha, pero han cometido unos cuantos borrones que privan al juego de convertirse en la obra maestra con la que todos los fans de la saga llevamos soñando hace décadas. Para empezar, no tiene sentido dar vida a unos Rancor gigantescos, deslumbrantes, y luego permitir al jugador salir por piernas y olvidarse de ellos. Es como si llegarás a un jefe final de un *God Of War* y te permitieran seguir por tu camino, dejando al fulano con un chasco de narices.

La detección en algunos momentos falla clamorosamente: en el duelo contra el Sarlacc puedes ver como se te cae encima un tentáculo de diez toneladas, y tu personaje, tan pancho. El salto de Starkiller debería haberse pulido un poco, ya que en algunos niveles acabarás en el vacío más por resbalones del per-



SITH VS JEDI
EL MAESTRO KOTA SERÁ EL
PRIMER JEFAZO AL QUE TEN-
DRÁS QUE ENFRENTARTE.



NO DEJES NADA EN PIE
CUANTA MAYOR SEA TU
FURIA, MÁS PODRÁS BENEFI-
CIARTE DEL PODER DEL LADO
OSCURO DE LA FUERZA.

sonaje que por tu propia incapacidad para saltar correctamente.

Es encomiable la decisión de **Activision** de doblar el juego al castellano, pero los actores podrían haber puesto algo más de corazón en ello. No es normal que un personaje se esté muriendo y tenga la misma expresividad que un vecino informándonos sobre el nombre de una calle. Además la sincronía de los labios de los personajes, durante las intros, no concuerda en algunos momentos con los diálogos. Está claro que si miramos con lupa cualquier juego, encontraremos fallos, pero en el caso de *El Poder de la Fuerza* duelen más si los comparamos con sus enormes virtudes. Usar la Fuerza para mover objetos gigantescos, como

rocas o Tie Fighters, y con ellos romper puertas y ventanas o aplastar enemigos, es una de las experiencias más gratificantes que me ha dado esta generación de consolas hasta el momento. Desde que vimos, cuando éramos pequeños, a Darth Vader arrojando escombros hacia Luke Skywalker en *El Imperio Contraataca*, nuestro sueño era convertirnos en los malos, pasar de las enseñanzas del pazguato de Yoda, y derrochar ira y destrucción por toda galaxia. *El Poder de la Fuerza* nos va a proporcionar eso y mucho más, engatusando a fans talluditos y a la creciente masa de usuarios del mercado *mainstream* (gracias a la incorporación de, como no, los temidos QTE, muy llamativos a nivel visual pero de una jugabilidad muy limitada).

CONCLUYENDO

Aun con sus particulares defectos, es el más espectacular juego de SW creado hasta la fecha.

GRÁFICOS

9,1

SONIDO

8,7

JUGABILIDAD

8,3

DURACIÓN

8,5

XBOX 360

GLOBAL

8,6

PS3

GLOBAL

8,6

SIM CITY CREATOR 7+
WII



GÉNERO ESTRATEGIA PARA LA JUVENTUD
PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR MAXIS
DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
JUGADORES 1 ON-LINE SÍ
TEXTOS-VOCES CASTELLANO
WEB HTTP://SIMCITYSOCIETIES.EA.COM/CREATOR/

STAN BY

SIM CITY CREATOR

YA ESTÁ AQUÍ, YA LLEGÓ: LA PESADILLA DEL ESTRATEGA HARDCORE...

Aquellos para quienes la casualización de la industria del videojuego —un fenómeno que habría que estudiar, discutir y seguramente matizar sin excesivos dramatismo milenarista— supone un dolor de cabeza, van a necesitar grandes dosis de paracetamol, o cualquier otro analgésico de su elección, para superar el trauma de ver un juego de estrategia clásico y reputado como *Sim City* haciendo concesiones para el jugador menos devoto. Para muestra un botón: *Sim City Creator* incorpora un Modo «trampa» con dinero ilimitado para

que cualquier jugador pueda construir lo que le de la gana sin tener demasiado en cuenta la idiosincrasia básica del juego.

Por otro lado, la gran novedad de *Creator* parece ser la posibilidad de dibujar con el *wiimote* carreteras con curvas (guau), y dar paseos en aeronave sobre la ciudad para apreciar mejor los detalles de nuestra creación (algo más interesante, sin aspavientos, y que da lugar a mini-juegos). Pero lo cierto es que, en esencia, este *Sim City Creator* es perfectamente disfrutable en un sentido clásico. La mecánica básica es la misma que en versiones recientes del juego: encontrar el equilibrio adecuado entre tres tipos de zonas de población —residencial, industrial y de servicios—, proveer a

cada una de ellas con los servicios necesarios —electricidad, agua, sanidad, educación, seguridad ciudadana, etc.— y lograr una urbe sana y fructífera. Existen opciones para controlar los impuestos, el presupuesto invertido en cada tipo de servicio, ordenanzas que aprobar para mejorar ciertos aspectos (legalizar el juego, regulaciones sobre contaminación, etc.), un buen puñado de edificios con diferentes funciones (desde casinos a plantas de reciclaje), y las necesarias estadísticas para comprobar dónde pinchamos y qué estamos haciendo bien. No es muy bonito estéticamente, el uso del *wiimote* va de lo testimonial a lo engorroso, las novedades son escasas, pero el condenado engancha como siempre.

EL JUEGO INCORPORA MODOS PARA CAUTIVAR A LOS CASUALS



Objetivos El modo misión, que presenta ocho escenarios con objetivos muy concretos, es interesante.



CONCLUYENDO

Los aficionados a la estrategia de gestión que quieran ejercerla en Wii tienen a su disposición un juego decente para ello. No es espectacular, el control puede llegar a lo engorroso en momentos concretos; pero, en general, *Sim City Creator* es disfrutable.

GRÁFICOS

6,5

SONIDO

6,2

JUGABILIDAD

7,5

DURACIÓN

8,0

Wii

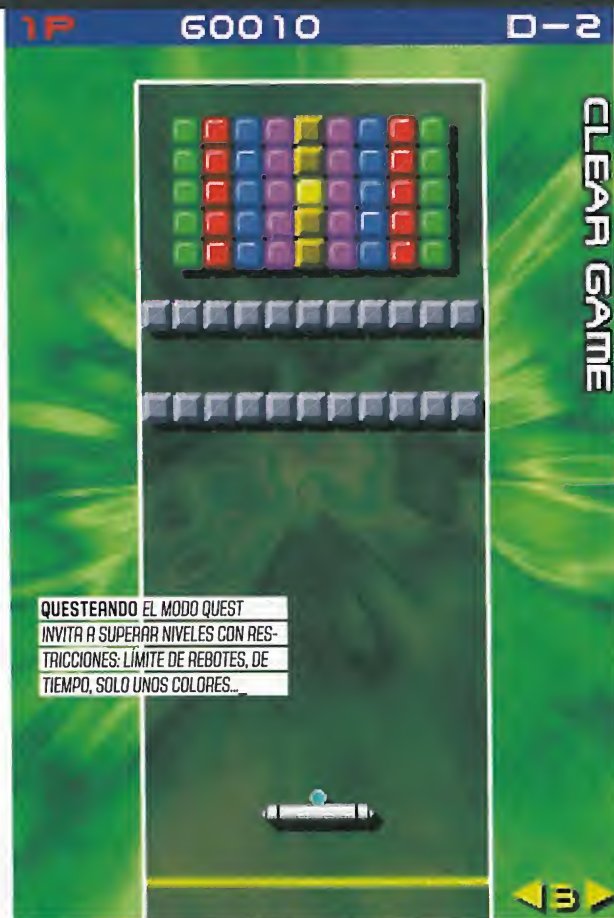
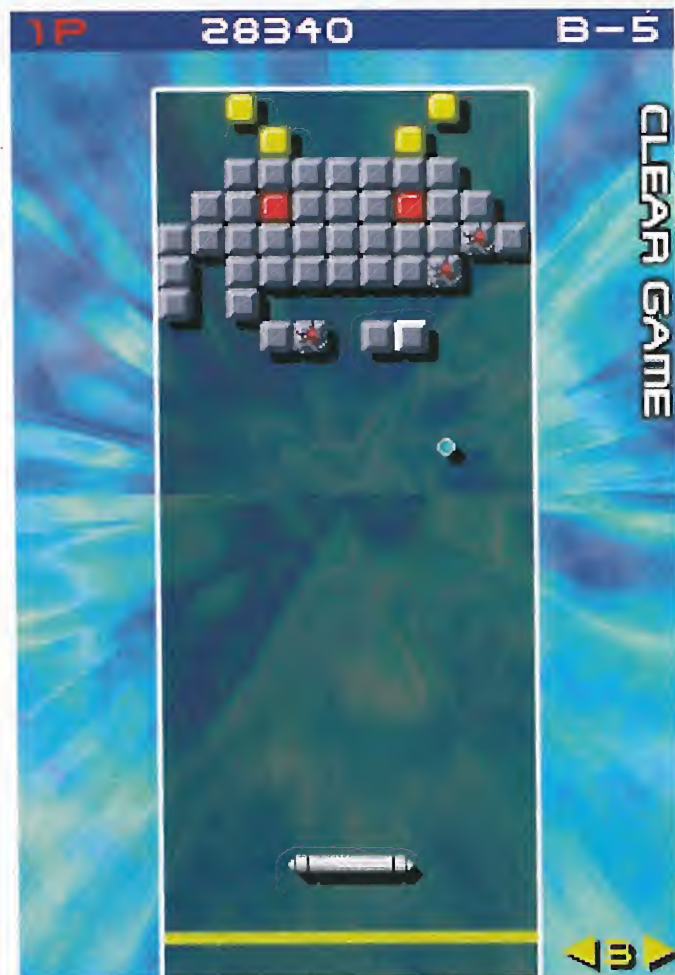
GLOBAL

7,0

NINTENDO DS



GÉNERO EXPLORACIÓN ESPACIAL A PELOTAZOS
PAÍS JAPÓN... COMPAÑÍA SQUARE ENIX
DESARROLLADOR TAITO
DISTRIBUYE PROEIN
JUGADORES 1-4... ON-LINE SI
TEXTOS CASTELLANO
WEB [HTTP://WWW.ARKANOID-GAME.CO.UK/](http://WWW.ARKANOID-GAME.CO.UK/)



QUESTEANDO EL MODO QUEST
INVITA A SUPERAR NIVELES CON RES-
TRICCIONES: LÍMITE DE REBOTES, DE
TIEMPO, SOLO UNOS COLORES...



MÁS OPCIONES Arkanoid DS incluye un Modo contra la máquina, divertido, multijugador para hasta cuatro jugadores, y una tienda con gráficos y sonidos desbloqueables.

_STAN BY

ARKANOID DS

LLEGA A ESPAÑA LA REVISIÓN DEL CLÁSICO PARA DS, PERO SIN JUGUETITO... TSK, TSK.

Bastante ha llovido (es un decir) desde que comentáramos desde la sección **Kamikaze** [XT183] la adaptación para **DS** del clásico **Arkanoid** [del que también dimos buena cuenta en **Retro 188**]. Entonces aventuramos que era poco probable que llegara a España... Nos equivocamos.

Finalmente lo ha hecho, pero, eso sí, sin el cuquisimo y preciso *paddle* [la ruedecita, para que nos entendamos] con que salió en Japón. Lo bueno de haber disfrutado de **Arkanoid DS** con tanta antelación es que el tiempo ha puesto a éste un poco en su sitio. Y es que, pese a conservar toda la esencia del clásico y aportar algu-

nas cosas realmente satisfactorias e interesantes, algunas decisiones en su diseño son pasto ideal para la controversia [vean sino el baile de opiniones en los diferentes medios] entre los aficionados de toda la vida a la epopeya de la navecita Vaus a través de Doh, el espacio en general o lo que sea que se elija como historia de fondo. La pega principal vendría de decisiones como estrechar la pantalla [limitando el espacio de juego y la dificultad, pero, a la vez, aumentando la inercia de la bola...], el espacio reservado para representar el hueco entre las dos pantallas [¿demasiado grande?] o que las vidas, barras de energía aquí que hacen rebotar la bola, se regeneren entre pantalla y pantalla. No obstante, opciones como el Modo Quest, con retos concretos y puñeteros en cada nivel desbloqueado, aportan nuevos bríos a un clásico siempre perfectamente revisitable. ●

CONCLUYENDO

Una adaptación que seguramente generará tantos defensores como detractores encolerizados. Arkanoid DS es a ratos más fácil que el original, y en ocasiones, más frenético. Seguramente no sea el Arkanoid ideal, pero sí una digna entrega de la serie.

GRÁFICOS

7,0

SONIDO

8,0

JUGABILIDAD

7,0

DURACIÓN

7,5

NINTENDO DS

GLOBAL

7,2



**¡CORRE A BUSCAR
LA NUEVA REVISTA
CARTOON NETWORK!**

**REGALO:
DVD
'¡QUÉ CAÑA
DE CARTOONS!'**

**¡TODO
POR SÓLO!
3,95 €**

**DISFRUTA DE
TODOS TUS
PERSONAJES
PREFERIDOS**

- 'BEN 10'
- 'CAMPAMENTO LAZLO'
- 'JUNIPER LEE'
- 'LAS SUPERNENAS'
- 'LAS MACABRAS
AVENTURAS DE
BILLY Y MANDY'



CARTOON NETWORK

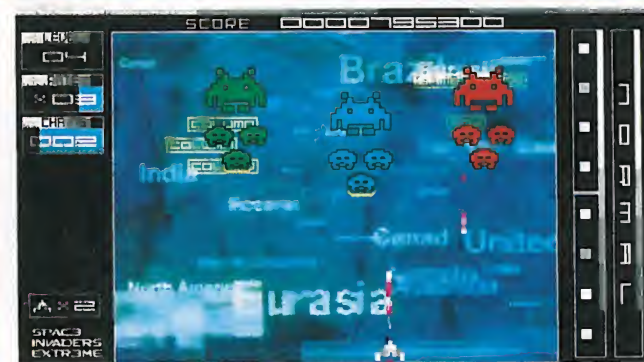
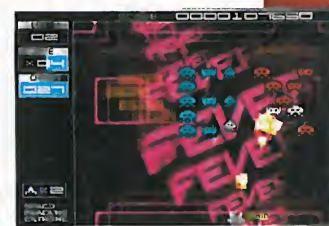
Es una publicación de



TM & © 2008 Cartoon Network

NINTENDO DS • PSP

GÉNERO CLÁSICO REFORMULADO
PAÍS JAPÓN • COMPAÑÍA SQUARE ENIX
DESARROLLADOR TAITO
DISTRIBUYE PROEIN
JUGADORES 1-2 • ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO E INGLÉS
WEB WWW.PROEIN.ES



ICONOS INDISCUTIBLES Como sucede con cualquier Space Invaders, la sensación de estar manipulando un pedazo de historia del videojuego es emocionante. Se agradece, por ello, lo somero de la modernización gráfica, que respeta el pixelazo loco de los invasores.

JOHN «RETRO-ROTURA» TONES

SPACE INVADERS EXTREME

DI EL PRIMER MATAMARCIAÑOS QUE SE TE OCURRA. AHÍ ESTÁ, LA DEFINICIÓN DE «CLÁSICO».

Las dos razones esenciales (aparte de cuestiones de mecánica de juego) por las que Space Invaders será un clásico eterno es, por una parte, el rotundo, aterrador a su manera diseño pixelado de los invasores, hoy iconos indiscutibles del medio y de los arcades clásicos. Por otra, el pasmoso empleo, altamente atmosférico, de los efectos de sonido, uno de los primeros casos de muy rudimentaria y casi abstracta banda sonora generativa.

En Taito lo han entendido también, y han reforzado estos dos puntales con Space Invaders Extreme (¡supertítulo!), su actualización para DS y PSP del clásico arcade: banda sonora ya abiertamente generativa, al estilo Rez, y modernización de colorido y diseño de los fondos (aunque habrá que ver dentro de veinte años si nos dan risa, asco o ambas cosas). Pero

hay más. Mucho más. Aparte de este lavado de cara (y oreja) y un pequeño impulso al game-play a golpe de power-ups, multijugador (de características algo más limitadas en la versión de PSP) y jefes finales, la gran baza de Space Invaders Extreme, la que hará las delicias de los jugadores de estirpe más clásica, es un complejo sistema de puntaje y bonus.

Así, la partida puntúa más alto si se aniquilan los enemigos siguiendo los patrones que indica la pantalla o en grupos de cuatro del mismo tipo o color, lo que lleva a enloquecidas fases de bonus y a planificar los objetivos de un modo que convierte a este juego en una especie de Ikaruga portátil. Otra manera de multiplicar la puntuación es a base de combos, eliminando enemigos sin parar, obteniendo como recompensa pequeños estados de masacre continuada y puntuaciones mayores. Actualizaciones con espíritu old-school para hacer de éste, paradójicamente, el matamarciaños más moderno del momento.

CONCLUYENDO

El epitome «Extreme» en el título de un juego conlleva la subida inmediata de dos décimas. Tomen nota.

GRÁFICOS

8,8

SONIDO

8,5

JUGABILIDAD

9,0

DURACIÓN

8,5

NINTENDO DS

GLOBAL

9,0

NINTENDO DS

GLOBAL

8,9

JUEGOS

Envía SJJUEGO seguido del código del que quieras al 5575 Ej: SJJUEGO VIRTUA al 5575



virtua

Requiere 4 sms



pang



pasapalabra



miahorcado



parejas



brain2



street



quien



minas



zuma



millonario



muro



trivial

CÓMO PEDIR LOS PRODUCTOS:

Comprueba que tu móvil es compatible.
Envía SJCOMPATIBILIDAD y tu marca y modelo al 5575 Ej: SJCOMPATIBILIDAD NOKIA 3220 o visita www.movilista.com

Si no está configurado, configúralo para productos multimedia. Envía SJCONFIGURAR a tu operador (Movistar, Orange, Vodafone o Yoigo). (Requiere 2 sms)

Escribe un mensaje con las instrucciones que aparecen junto a cada producto. Cuando recibas el producto selecciona la opción guardar, descargas o ir a

Vip Móvil 5575

SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL
Coste del mensaje 1.5€ + IVA

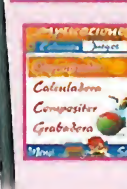
TEMAS

Envía SJTEMA seguido del código del que quieras al 5575 Ej: SJTEMA ESTRELLA al 5575

Requiere 4 sms



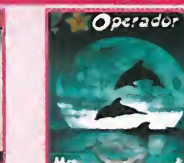
estrella



delfines



delfines



delfines

MÚSICA ORIGINAL

Envía SJMÚSICA seguido del código del que quieras al 5575 Ej: SJMÚSICA ELLAELLE

TOP

TODO 100% ORIGINAL

Todas las tonos son versiones originales (música y voz originales del cantante)
Requiere 2 sms, excepto tonos que requieren 3 sms

Enrique Iglesias

Envía SJVIDEO HEAR al 5575

CAN YOU HEAR ME



Juanes TRES

Envía SJVIDEO TRES al 5575

Requiere 4 sms

VIDEOCLIPS

- 1 Kate Ryan - Ella Elle 'La (V.O) ellaelle
- 2 Luis Fonsi - No me Doy por Vencido (V.O) vencido
- 3 Yves Larock - Rise Up (V.O) rise
- 4 Juanes - Tres (V.O) tres
- 5 Julio Iglesias Jr - Por la Mitad (V.O) lamitad
- 6 David Civera - Para Vivir Contigo (V.O) vivir
- 7 Enrique Iglesias - Can You Hear Me (V.O) gol
- 8 Haze - Te Estoy Amando (V.O) amando
- 9 Bangra - Una Especie en Extinción (V.O) especie
- 10 Maná - Si No Te Hubieras ido (V.O) hubieras
- 11 FDL - Mercy (V.O) mercy
- 12 Sergio Contreras - Te Está Matando (V.O) matando
- 13 Ian Oliver feat. Shantel - Bucovina (V.O) bucovina
- 14 David Bustamante - Cobarde (V.O) cobarde
- 15 Selección Española y El Capitán Canalla (V.O) aporetos

NO ENFADES AL BICHO

COGE EL TELÉFONO

Envía SJTRASTO y tu NOMBRE al 5575
Ej: SJTRASTO CRISTINA al 5575

Especial Real Madrid

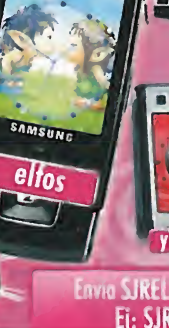
Envía SJTEMA RMADRID al 5575

Envía SJSONITONO MADRID al 5575

Envía SJFONDO ESCUDO y tu nombre al 5575
Ej: SJFONDO ESCUDO MARIO

EXCLUSIVOS

HAZ TU MÓVIL MÁS ORIGINAL CON LOS NUEVOS RELOJES



Envía SJRELOJ y el código al 5553
Ej: SJRELOJ GITANILLA

Requiere 4 sms

FONDONOMBRES

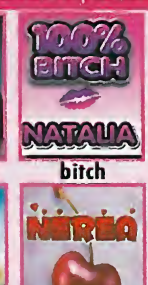
Envía SJFONDO seguido del código del que quieras y tu nombre al 5575 Ej: SJFONDO MARIPOSAS CARLITOS al 5575



mariposas



perritos



cereza



fichado



pegata

_BEN REILLY

SOUL CALIBUR IV

**SÍ: EXISTEN
JUEGOS QUE
SUPERAN SU
PROPIO HYPE,
Y NAMCO
BANDAI PUEDE
DEMOSTRARLO**

En el sector de la prensa especializada sobre juegos, existe un dicho que encierra gran sabiduría: *no guns, no fun*. Evidentemente, lo de «sin armas no hay diversión» se aplica sobre todo a los juegos de acción, pero es fácil de extrapolar al género de la lucha. Si dejamos a un lado a los exégetas de la lucha 2D, el resto de aficionados divide su querencia entre los juegos más realistas, de elaborados combos y lucha mano a mano, y los títulos que añaden una chispa de fantasía con magias, ataques espectaculares o... armas. **Namco Bandai** es la indudable regente del gremio «lucha sin aditivos» gracias a *Tekken*, pero esta propia compañía supo reinventar el género al crear *Soul Blade* (y mejorarlo exponencialmente con

Soul Calibur). Un título con toda la magia, creatividad y posibilidades de *Tekken*, pero arropado de una ambientación mucho más cuidada, gracias a la épica propia de las leyendas. Toma ya...

De lo bueno lo mejor

Y hablando de leyendas, para ser sinceros a estas alturas es fácil perderse en la historia de *Soul Calibur*. La cuarta entrega continua las disquisiciones sobre la *Soul Blade*, la *Soul Calibur*, los fragmentos de ambas, el Bien, el Mal, su mujer y otras cosas de meter. Pero es poco probable que cualquier seguidor de la saga se acerque a este juego por su capacidad de enganche narrativo... más aún cuando el modo Historia se basa en pantalones de texto y un

par de (magistrales, eso sí) secuencias de vídeo generadas por el motor del juego. Con todo, se agradece el esfuerzo, y desde aquí mandamos un saludo a *Siegfried*, que parece bastante curado de su locura, el pobre.

Tal y como está el patio, es difícil que una compañía como **Namco Bandai** se decida a inventar la rueda en el género de la lucha... ni falta que le hace. *Soul Calibur IV* es la versión corregida y aumentada de sus predecesores. Con un plantel de luchadores entre los que no falta ningún favorito, así como las incorporaciones más notables desde el primer *Soul Calibur*, el juego ofrece varios Modos con una diversión imbatible. El corto pero divertido Modo Historia sirve para curtiarnos, el Arcade es para pulir los movimientos de nuestro personaje, sin olvidar el inefable Entrenamiento. Pero la estrella entre los modos individuales es la Torre de las Almas.

En esta modalidad hay que subir las plantas de una torre, librando tandas de combates contra varios enemigos. Y todo con una única barra de energía, si bien a veces contamos con



SOUL CALIBUR IV 16+
PS3 • XBOX 360



GÉNERO EL ARCADE DE LUCHA DE TU VIDA
PAÍS JAPÓN _ COMPAÑÍA NAMCO BANDAI
DESARROLLADOR SOUL TEAM
DISTRIBUYE UBI SOFT
JUGADORES 1-2 _ ON-LINE SÍ
TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
WEB WWW.SOULCALIBUR.COM

dos o tres personajes intercambiables. La gracia reside en que estos combates son bastante más difíciles que los del resto del juego (sobre todo si descendemos la Torre, un verdadero Modo Supervivencia). De ese modo se nos exige dominar al dedillo las técnicas y comportamiento de nuestros luchadores.

La recompensa por ello es triple. Por un lado, conocer todas las posibilidades de un personaje nos convierte en rivales muy serios para el resto de modalidades. Asimismo, al superar batallas con el mismo guerrero, éste sube de nivel, permitiendo *customizar* efectos añadidos para sus golpes, como drenaje de energía o mayor daño. Por último, al vencer en cada prueba se obtiene dinero para comprar armas y otros objetos, y si superamos la pelea bajo ciertas circunstancias (derrotar a todos los rivales con *ring outs*, verbigracia) se desbloquean,

EL MODO ON-LINE ES EL CÉNIT DE UN JUEGO REPLETO DE OPCIONES

tachan tachan... complementos para el Modo Crear Un Personaje.

Diseña tu propia aventura

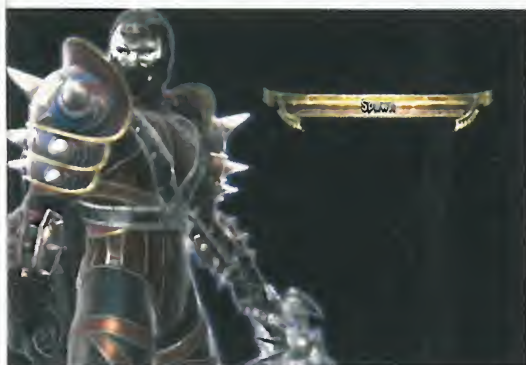
Cómo decir esto con delicadeza... *Soul Calibur IV* abraza sin tapujos el mundo del tuneo. Y qué leches, nosotros con él. Tuning de los personajes gracias a las mejoras en su nivel de combate y las habilidades que les añadimos a nuestro mastuerzo predilecto.

Pero tuneo también de su aspecto, gracias al completísimo editor de personajes. Por fin encontramos un gestor en el que nuestras creaciones se integran perfectamente con los luchadores oficiales. Y además, luciendo un aspecto de lujo gracias al motor del juego, puro derroche visual y técnico (siempre nos maravillan los golpes por captura de movimiento o la física de los impactos de armas).

Así, al conjugar todos los factores referidos, la diversión estalla en el multijugador, donde libramos un mano a mano entre nuestras creaciones. Ya sea la versión de nivel más alto de Kilik, o un híbrido entre Ivy, Witchblade



y Bob Esponja (sí: es posible), el resultado es que estamos aportando nuestro propio contenido a un juego de primerísima clase. *Counters*, *guard breaks*, los exagerados pero complejos *critical finish*... la magia de apurar cada golpe y descubrir nuevas técnicas no tiene comparación. No existe rival para la profundidad de juego de *Soul Calibur IV*, el título de lucha más elaborado de la actual generación.



¡DISEÑA LA MODA!

Desde infringir *copyrights* hasta dar rienda suelta a aberraciones estilísticas: el editor de personajes es un despropósito tan grande que sólo cabe una opción, y es amarlo. Esperamos ansiosos nuevos uniformes de lolitas góticas...



CONCLUYENDO

La mejor entrega de la saga, robusta, imbatible y prácticamente inagotable... por muchos años.

GRÁFICOS

9,2

SONIDO

8,8

JUGABILIDAD

9,0

DURACIÓN

9,1

PS3

GLOBAL

9,1

XBOX 360

GLOBAL

9,1



COMO KRATOS
PARA ACABAR CON ALGUNOS
ENEMIGOS DEBERÁS TRIUNFAR
EN UN QUICK TIME EVENT



_CHIARAFAN

TOO HUMAN

TRAS MÁS DE DIEZ AÑOS DE DESARROLLO Y VARIOS PROYECTOS FRACASADOS, VE LA LUZ EL JUEGO DE SILICON KNIGHTS

Un largo y complicado proceso de desarrollo (que en algunas ocasiones conlleva incluso el cambio de plataforma), unas expectativas creadas muy altas y un resultado final decepcionante. Es lo que yo llamo el Síndrome Prey (por aquel shooter de **Human Head Studios**), del que han sido presa también otras producciones como *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*. Sin embargo, otros títulos con semejante complejidad y longevidad en su gestación, como *Resident Evil 4* (del que se crearon hasta cuatro versiones diferentes hasta dar con el genial juego que hoy conocemos) o *Final Fantasy XII* (que vio cómo su

máximo responsable abandonaba el proyecto a la mitad por una extraña enfermedad) han sabido superar todos los contratiempos de su proceso creativo para ofrecer al jugador auténticas obras maestras.

Yo más que nadie, creedme, esperaba que con este *Too Human* (que ya fue portada de esta insigne publicación hace cosa de dos años) ocurriera algo similar. Una especie de *Diablo* con la espectacularidad gráfica de un *Devil May Cry*, todo ello ambientado en un futuro *hi-tech* pero que bebe de las fuentes de la inspiración de la mitología nórdica, multijugador cooperativo para cuatro personas

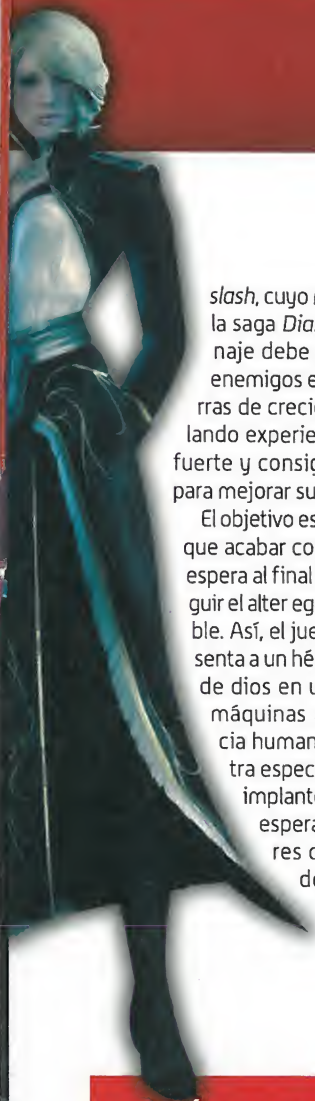
a través de **Xbox Live**, cientos y cientos de armas y demás elementos a recolectar, cinco clases diferentes de personaje que encarnar, el buen hacer de **Silicon Knights** (los creadores de *Eternal Darkness*, uno de los mejores, si no el mejor, juego de la **GameCube**)... todas las piezas parecían encajar. Sin embargo, al final

CIENTOS DE ENEMIGOS Y POSIBILIDADES DE MEJORA, TOO HUMAN ES UN HACK & SLASH DE LOS DE TODA LA VIDA

todas estas promesas han quedado diluidas en un producto que no pasará a la historia más que como una de las mayores decepciones de esta generación (y según se rumorea por ahí, también como uno de los juegos con un presupuesto más abultado de la historia).

Too Human pertenece a ese género denominado por los angloparlantes como *hack &*





TOO HUMAN 16+
XBOX 360



GÉNERO HACK & SLASH
PAÍS CANADÁ · COMPAÑÍA MICROSOFT
DESARROLLADOR SILICON KNIGHTS
JUGADORES 1-4
ON-LINE SÍ
TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
WEB WWW.TOOHUMAN.NET

slash, cuyo mayor representante es la saga *Diablo*. Es decir, un personaje debe acabar con cientos de enemigos en una serie de mazmorras de creciente dificultad acumulando experiencia para hacerse más fuerte y consiguiendo equipamiento para mejorar sus características.

El objetivo es ese, precisamente: más que acabar con el malo malísimo que espera al final del último nivel, conseguir el alter ego mejor preparado posible. Así, el juego que nos ocupa presenta a un héroe, Baldur, una especie de dios en un futuro en el que las máquinas amenazan la existencia humana, y los seres de nuestra especie mejorados mediante implantes biónicos son la única esperanza. Personajes y lugares con nombres extraídos de la mitología nórdica (el propio Baldur, Odín, Freya, Asgard) pasan

por la pantalla sin que en ningún momento sepamos muy bien cuáles son sus motivaciones ni las relaciones existentes entre ellos. Lo que tan bien hacía el clásico *Valkyrie Profile: Lenneth* con esta imaginiería del Norte, *Too Human* lo hace mal, aunque por supuesto este no es su mayor defecto, ni mucho menos.

Las cabezas pensantes de *Silicon Knights* debieron pensar que eso de atacar a los enemigos usando los botones del pad era cosa del pasado, así que recurrieron a un sistema que tampoco es nuevo (ya se ha utilizado en los títulos de *PS2 Rise To Honor* o *Death By Degrees*), el de emplear los sticks analógicos para esta labor. El resultado es, en el mejor de los casos, confuso (ciertamente acabarás con los enemigos realizando todo tipo de golpes, pero no sabrás muy bien cómo lo has hecho), y en el peor, totalmente inoperante. Además, esta ocupación de los sticks hace que el control de la cámara se deje sólo a uno de los *bumpers* del mando, sistema que tampoco funciona muy bien. Las cinco clases que pueden elegirse al comienzo son bastante simi-

lares entre sí (menos la de bioingeniero, que no resulta muy divertida que digamos), y el tan anunciado modo cooperativo para cuatro jugadores a través de la red se ha visto reducido a dos, aunque de todas formas sigue siendo la alternativa más recomendable para jugar a *Too Human*. El tema de la recolección, por otro lado, acaba cansando al cabo de poco tiempo, pues los diferentes objetos y runas tienen poco peso específico en lo que a desarrollo del juego se refiere.

En la parte técnica encontramos una de cal y otra de arena. En lo positivo, grandes y majestuosos escenarios (aunque sólo sean cuatro mundos, muy largos eso sí) y decenas de enemigos en pantalla. En lo negativo, un diseño de personajes y monstruos muy poco inspirado (en especial el protagonista, que no nos convence nada) y algunas ralentizaciones de vez en cuando. Al final, y con todo, este *Too Human* no resulta un juego tan malo como puede parecer por mis palabras. Al menos divierte.



PASIÓN POR LO NÓRDICO

En los últimos años hemos asistido a la aparición de muchos títulos cuya fuente de inspiración no es otra que la mitología nórdica. Así, hemos podido observar a varias "encarnaciones" diferentes de personajes que ahora aparecen también en *Too Human*, como Odín, las valquirias, Freya... Claro que en este título llevan pistolas en lugar de espadas...

VIKING: BATTLE FOR ASGARD



VALKYRIE PROFILE: LENNETH



CONCLUYENDO

Dada la escasez de representantes del género en la nueva generación, *Too Human* es una buena opción para los fanáticos. Lo que ocurre es que esperábamos un solomillo y nos han servido una hamburguesa

GRÁFICOS

7,6

SONIDO

8,1

JUGABILIDAD

7,4

DURACIÓN

7,4

XBOX 360

GLOBAL

7,5

BEN REILLY

SNK ARCADE CLASSICS VOL.1

LE HA LLEGADO EL TURNO A SNK DE DESEMPOLVAR SU CATÁLOGO ARCADE PARA DEVOLVERNOS A LA ÉPOCA EN QUE, CON SOLO CINCO DUROS, ERAS EL AMO DEL BARRIO

La infancia del jugador medio está llena de sueños y utopías: imaginar el juego perfecto, tener cantidades ilimitadas de dinero para consolas o, como no, una mansión con todas nuestras recreativas favoritas. Nuestra nostalgia sirve hoy día para llevar un plato de comida caliente a muchas compañías, que amortizan su fondo de catálogo con recopilatorios de, efectivamente, sus arcades más populares. Le llega ahora el turno a SNK, con una especie de Surtido Cuétara de sus títulos para Neo Geo.

Y ahí está la clave, porque para muchos de nosotros la Neo Geo fue un frustrante objeto de deseo al alcance de unos pocos privilegiados o dosificada en las partidas de

las recreativas del barrio. Este primer volumen incluye, atención, *Art of Fighting*, *Baseball Stars 2*, *Burning Fight*, *Fatal Fury*, *King of the Monsters*, *Magician Lord*, *Metal Slug*, *Neo Turf Masters*, *Super Sidekicks 3*, *The King of Fighters '94*... faltan títulos, desde luego, pero como avanzadilla ofrece una selección de juegazos imprescindibles.

¡En mis tiempos...!

Para darle un mínimo aire de novedad a la cosa, cada juego ofrece una serie de retos o logros. Si completamos el juego en un nivel de dificultad concreto o bajo un plazo de tiempo determinado, se desbloquearán las inefables galerías de imágenes o listas de movimientos para los

juegos de lucha incluidos. La gracia está en que estos contenidos se cruzan entre sí, es decir, tenemos que completar una partida de *Burning Fight* para conocer los combos de *Samurai Shodown*.

Si vamos al grano, cabe decir que los imprescindibles de este catálogo son *Magician Lord*, *Metal Slug*, *Sengoku* y *Shock Troopers*. Tres juegazos a los que el tiempo ha tratado muy bien, y con una diversión a prueba de bombas que ya querían muchos juegos de la actual generación. El resto del catálogo se nutre de aquello en lo que SNK siempre ha brillado, esto es, los juegos de lucha. Con sus problemas de control y limitaciones de desarrollo, juegos como *Fatal Fury* o *Samurai Shodown* son la



LISTA COMPLETA

UNA GRAN SELECCIÓN DE NOSTALGIA NOVENTERA, QUE ABARCA GÉNEROS ESENCIALES.

- SENGOKU
- BASEBALL STARS 2
- WORLD HEROES
- MAGICIAN LORD
- FATAL FURY
- THE KING OF FIGHTERS '94
- ART OF FIGHTING
- KING OF THE MONSTERS
- LAST RESORT
- METAL SLUG
- NEO TURF MASTERS
- SAMURAI SHODOWN
- BURNING FIGHT
- SHOCK TROOPERS
- SUPER SIDEKICKS 3
- TOP HUNTER



SCORE





GÉNERO POTAJE DE RECREATIVA CON PEREJIL
PAÍS JAPÓN · COMPAÑÍA IGNITION
DESARROLLADOR SNK PLAYMORE
JUGADORES 1-2
ON-LINE NO
TEXTOS/VOCES INGLÉS/INGLÉS
WEB WWW.IGNITIONENT.COM

niña bonita de aquellos que no se conforman con *Street Fighter II*. El resto de juegos es algo desigual, sin que los deportivos destaquen especialmente, si bien siempre son divertidas unas partidas rápidas de béisbol, fútbol o golf. Sin duda, hay que poner algo de nuestra parte para disfrutar al máximo de estos juegos. A día de hoy las transformaciones de *Magician Lord* siguen siendo un puntazo, pero el pobre hechicero se mueve como una vaca. También hay que olvidar los prejuicios con *Burning Fight*, el descarado clon que SNK hizo de... *Final Fight*. Lo tenía todo: las cabinas de teléfonos para machacar, matones genéricos, armas... pero nada del carisma de su inspiración.

Otro puntazo para la nostalgia: *Top Hunter*. Redescubrir este híbrido entre *Gunstar Heroes* y *Ristar*, con sus increíbles escenarios, nos hace derramar una lagrimita.

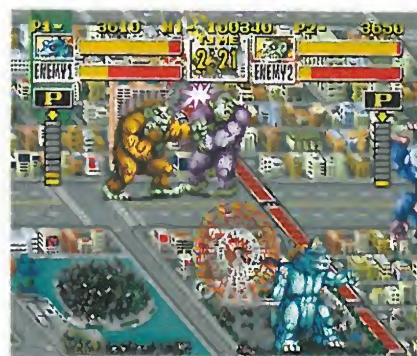
Un pasado rentable

Una vez más chocamos contra el muro de las conversiones regulares. Aquí la mayor pega la

traen los tiempos de carga, excesivos entre menús, pantallas de selección y los propios juegos. Esto hace que la inmediatez propia de las recreativas (echar la monedita, saltarse las intros y a jugar) quede en agua de borrajas.

Tampoco es excusable que, en una consola que nos ha dado grandes joyas, tengamos que asistir a ralentizaciones y renqueos como los de la conversión de *Fatal Fury* (a veces, casi injugable). Sobre todo porque, exceptuando *Metal Slug*, *Neo Turf Masters* y *Shock Troopers*, todos estos títulos tienen casi quince años a sus espaldas. Quizás debía haberse sacrificado la cantidad en aras de la calidad.

Especialmente divertido es el caso de la versión para Wii. No sólo permite más opciones de control o visualización a 480p, sino que también es más estable que la de PS2 y con menores tiempos de carga. Pero la mayor ironía es que, por el precio de esta recopilación, podemos ahorrarnos los costes de las versiones disponibles en la Tienda Virtual. No está nada mal, ¿eh?



En el fondo, lo que es necesario es dejarse de monsergas y valorar este recopilatorio como lo que es: una flamante selección de juegos, perfecta para partidas rápidas, y que ofrece un vistazo a los títulos que apuntalaron los géneros que hoy día conocemos y disfrutamos. Eran otros tiempos, donde la diversión primaba por encima de licencias, exclusivas y otras zarandajas...



CONCLUYENDO

Un buen recopilatorio con grandes juegos y unos cuantos títulos algo menores.

GRÁFICOS

8,3

SONIDO

7,4

JUGABILIDAD

8,4

DURACIÓN

8,4

GLOBAL

8,1

GLOBAL

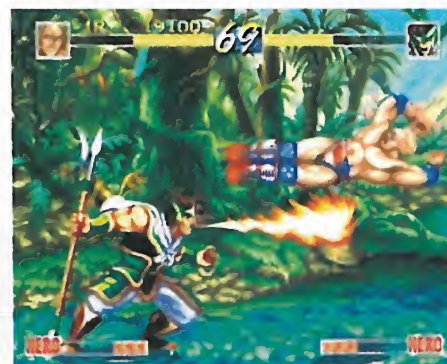
8,3



GÉNERO HOSTIEJAS HEROICAS EN 2D
PAÍS JAPÓN · COMPAÑÍA IGNITION
DESARROLLADOR SNK PLAYMORE
DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
JUGADORES 1-2 · ON-LINE NO
TEXTOS INGLÉS · VOCES INGLÉS
WEB WWW.IGNITIONENT.COM/WHA/



DEATH MATCH Incluido en los dos primeros títulos de la serie, este Modo aportaba aire fresco al género. Los rivales se enfrentaban en escenarios plagados de trampas como pinchos, fuego, bombas y demás que hacían mucha pupa.



_WIKI

WORLD HEROES ANTHOLOGY

UNO DE LOS CLÁSICOS MÁS RECORDADO DE NEO GEO REGRESA CON SU CARISMÁTICO PLANTEL DE LUCHADORES, NINGUN CONTENIDO ADICIONAL Y UNA CONVERSIÓN NO DEL TODO BRILLANTE...

Entre 1992 y 1995 ADK desarrolló los cuatro títulos de la serie **World Heroes** para Neo Geo. La premisa argumental era, cuanto menos, esperpéntica. Consistía en reunir a una serie de personajes más o menos históricos, reinventarlos y crear un plantel de luchadores de lo más estrambótico. Sin embargo, la ejecución, sobre todo en términos jugables, fue mucho más convencional que su punto de partida, y no estuvo siempre a la altura. Escasos movimientos y una velocidad más lenta que la de la competencia lo situaron por debajo de otros títulos que a priori partían con menos posibilidades. No obstante, hoy en día es una de las sagas más recordadas de las creadas por *third party* para Neo Geo gracias al carisma de algunos de sus personajes.

La antología de esta saga incluye los cuatro títulos que compusieron la serie: **World Heroes**, **World Heroes 2**, **2 Jet** y **Perfect**, sin contenidos adicionales más allá de poder cambiar el color y el nombre del personaje. Pero vamos a lo importante, la conversión. El estudio de desarrollo ha intentado ser lo más fiel posible a la realidad, pero no lo ha conseguido del todo. Los *sprites*, especialmente en los dos primeros títulos, no van todo lo fluidos que deberían, existen pequeñas ralentizaciones en los momentos más espectaculares y un parpadeo de sombras y efectos del escenario bastante molestos en ocasiones. Algún amigo de **Josué Yrion** saltaría a la palestra diciendo que provocan ataques epilépticos. Se ha respetado el ritmo del juego, con la lentitud que caracteri-

zaba al primero y la correspondiente aceleración que pudimos ver en los siguientes.

En cuanto a los controles, también han sido adaptados en su mayoría con fidelidad aunque hay algunos, sobre todo los especiales de **Word Heroes Perfect**, que serán difícilmente reconocibles para aquellos que jugaron hace más de una década al original.

Si eres un seguidor entusiasta de la serie es obvio que el juego no te defraudará. Para aquellos que disfrutaban con el género de los juegos de lucha en 2D es una buena oportunidad para ampliar catálogo. Sin embargo, si tu contacto con los títulos es nulo es muy probable que no le encuentres demasiado interés. No estamos ante una saga que haya envejecido especialmente bien, debido a su escasez de movimientos y a su lentitud. Pero sería injusto juzgar al título solo por sus características técnicas, algo caducas. Cualquier iniciativa que suponga traer clásicos a las vitrinas de las plataformas actuales es muy de agradecer.

CONCLUYENDO

La conversión de este clásico de Neo Geo no es todo lo buena que debería. El parpadeo de ciertos *sprites* y las ralentizaciones ocasionales que presenta lo alejan de la calidad de otros clásicos reeditados recientemente. Para aficionados acérrimos.

GRÁFICOS

7,0

SONIDO

6,5

JUGABILIDAD

6,7

DURACIÓN

7,0

GLOBAL

6,8

12+

PS2



GÉNERO AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS
PAÍS JAPÓN COMPañIA SNK PLAYMORE
DESARROLLADOR SNK PLAYMORE
JUGADORES 1-2
ON-LINE NO
TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
WEB WWW.IGNITIONENT.COM



CUATRO JUEGOS, UN SOLO DISCO: ASÍ DA GUSTO APRENDER HISTORIA



_BEN REILLY

FATAL FURY BATTLE ARCHIVES VOL.1

LUCHA DE PEDIGRÍ PARA JUGADORES CON LOS DEDOS MÁS PULIDOS QUE EL TAQUÍGRAFO DE AL CAPONE.

● No mires atrás con odio. Rara vez una máxima ha sido tan respetada como entre los aficionados a los videojuegos. Casi todos coincidimos en que, el género de la lucha estableció su base con las joyas 2D de principios de los noventa. Mientras **Capcom** apuntalaba todo con *Street Fighter II*, **SNK** tomaba otro camino, más arido pero mucho más gratificante, gracias a *Art of Fighting*, *King of Fighters* y, en el caso que nos ocupa, *Fatal Fury*. Es justo decir que el primer *Fatal Fury* pecaba de lento y de escasez de opciones, pero ya apuntaba maneras gracias al

carisma de sus protagonistas (los hermanos **Bogard** serían un éxito instantáneo) o, como novedad para la época, la opción de poder luchar dos jugadores contra un tercer oponente. La cosa se pone seria con *Fatal Fury 2*, que corrige todos los defectos del anterior y añade un desarrollo más frenético, animaciones muy superiores y ataques más variados. Pero para ser realmente grande había que esperar a la versión 2.0: *Fatal Fury Special*. De entrada, el juego permite poder jugar con todos los jefes, lo cual viene al pelo para probar un sistema de combos mejorado y, como parte

de la leyenda, su elevado nivel de dificultad. Para cerrar el catálogo tenemos *Fatal Fury 3*, con tres planos en los que desplazarnos y un desarrollo más abierto a la experimentación que se puliría en entregas venideras. En suma, tenemos un precursor, una joya, su versión perfecta y el comienzo de una tendencia. No trae extras, pero es buena retrospectiva. ●



CONCLUYENDO

Si los juegos de lucha fueran comida para gatos, este recopilatorio de *Fatal Fury* sería sin duda el Whiskas Gourmet. Horas de diversión garantizadas para los más curtidos del género. Abtégase novatos o gente de poca paciencia.

GRÁFICOS

7,9

SONIDO

8,0

JUGABILIDAD

7,8

DURACIÓN

8,0

GLOBAL

7,5





_KUN

BANGAI-O SPIRITS

TREASURE SE DESCUELGA CON UN RETROSHOOTER CABESTRO Y TÁCTICO. Y EXTRAÑO: A RATOS, PARECE UNA MEZCLA ENTRE WARIO WARE E IKARUGA. CADA PAR DE MINUTOS, ES UN JUEGO DISTINTO.

Empezaremos por lo más sencillo: **Bangai-O Spirits**, heredero de una saga iniciada en **N64** y que culminó en la plataforma fetiche de **Treasure**, **Dreamcast**, es un juego de roboceros disparando. Todo en él es inmediato, lúdico hasta decir basta y, aparentemente, muy difícil. Tal vez el juego del año para el jugador *jarcoreta*, y un motivo de alegría en el catálogo occidental de la **DS**. El primer veredicto es simple: juega, disfruta, no rompas la consola. Pero es un juego cebolla: tiene tantas capas, y abarca tantos palos desde su simpleza original (un mecha, cuatro armas, mapas cerrados, millones de disparos), que puede satisfacer, a ratos y niveles concretos, a públicos muy diversos.

8-biterismo radical sin stylus

Todo en **Bangai-O** huele a vieja guardia. Desde el fondo negro que sólo se ilustra con bloques de píxeles severos y deslucidos, hasta la existencia de una única vida, cuya barra de energía puede desaparecer en unos dos o tres segun-

dos. A cambio, el control sobre nuestro robot, un mecha de centímetro y medio que vuela, levita, apunta, dispara, corre, embiste y ¡batea!, resulta enternecedor por su precisión absoluta, en estos días de **QTE** y respuestas inexactas. Estoy enamorado de cómo responde mi bichito —por cierto, muy bien definido, industrialmente bello y efectivo—, capaz de esquivar cientos de misiles en medio segundo. A cambio, la dificultad recuerda, precisamente, a viejos tiempos: aquí no se le puede echar la culpa al juego. **Bangai-O** es tan exacto que nadie con un mínimo de vergüenza negará que ha caído por su ineptitud o precipitación.

«Pero...», y es un pero gordo: tal vez el peor y el mejor detalle de **Bangai-O** es su carencia de un Modo Historia en condiciones. Los títulos originales eran un sinvivir de humor bizarro y bromas internas entre festival de pólvora y masacre robótica. Aquí, no. El Modo Historia es un tutorial de 17 pantallas (de obligado cumplimiento si hasta el mayor experto en *Ikaruga* quiere durar 10 segundos más adelante) que apenas aboceta a los pilotos y al robot y cuyo final abrupto ya da para un par de parodias sobre el jugón habitual, en boca del piloto: «Ah, ¿ya está? ¿Ya lo puedo ir a cambiar?». Después viene el meollo, un Modo *freeplay* con cientos de mapas que se convierte en una lección magistral sobre diseño de niveles.

EL ROBOT REACCIONA CON PRECISIÓN MILIMÉTRICA Y PERFUME RETRO. SI LOS MAPAS PASAN POR AMOR PURO, LOS CONTROLES YA SON SEXO LOCO.



BANGAI-O-SPIRITS

3+

NINTENDO DS



_GÉNERO SHMUP CEREBRAL
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA D3 PUBLISHER
_DESARROLLADOR TREASURE
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1
_TEXTOS-VOCES INGLÉS-INGLÉS
_WEB WWW.D3PUBLISHER.US



Conviene tener muy en cuenta que todos estos mapas están abiertos desde el principio. Si la primera pantalla se le atasca al jugador porque le lanza mil misiles en dos segundos, pues se cambia. Y aquí empiezan las sorpresas.

¿Qué es un "género"?

La mecánica de *Bangai-O* es simple: en cada pantalla se seleccionan dos armas principales y dos superarmas, a elegir entre disparos que rebotan, eligen su objetivo, armas cuerpo a cuerpo.... Las combinaciones de ellas, el movimiento del robot y el hecho de que las superarmas son más efectivas dependiendo del peligro al que se exponga al usarlas rematan el asunto. Con estos mimbres, comienza el *show* de los mapas, casi minijuegos autónomos. Hay mapas de disparos y cientos de enemigos, de elementos que explotan, de puzzles tipo *Tetris*, de carreras contra una mecha explosiva, de homenajes a *R-Type* y a *Pac-Man*, de intensa concentración a lo *Shoko-Ban*, de jugar al béisbol, o al fútbol... Y todo con los elementos antes

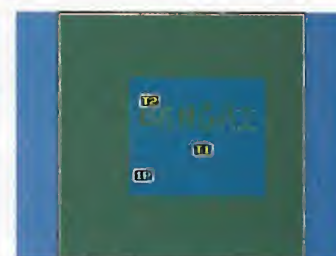
mencionados y disponibles en el editor desde el primer momento. Para rematar, cada mapa puede editarse según se juega, o activar los *cheats* para descubrir la manera de pasarlo...

Nada de esto es baladí teniendo en cuenta que hay, fácilmente, unos doscientos mapas, y que la variedad de cada uno hace preguntarse eso: ¿qué es un género? ¿Es *Bangai-O* un juego de tiros porque el protagonista dispara? ¿Es un juego de puzzles? ¿Es de carreras? Parece increíble lo que ha hecho *Treasure* con el diseño de niveles. Y más todavía con el editor. Cualquier mapa diseñado se transmite de forma muy simple: se codifica como un pequeño archivo de audio costoso -muy al estilo de las cintas de la era *Spectrum*- y, para recibirlo, sólo hace falta acercarlo al micrófono de la consola. En *YouTube* ya se están viendo auténticas maravillas, cuya pista de audio es el mapa. Sólo hay que acercar la consola a los *speakers* (mejor con cascos) y ya está. Un método innovador y nostálgico, para un juego tan rompedor como retro.



EDITANDO

El stylus de tu DS sólo se usará con el sencillísimo editor de niveles. Cada mapa ha de tener al menos un objetivo -que puede ser cualquier tipo de enemigo-, y a *Bangai-O*. El resto ya es cosa del jugador: hay elementos indestructibles con los que hacer mapeado -un par, todo es bastante austero-, objetos explosivos que el propio juego enseña a usar como puzzles y una decena de tipos de enemigo cuyo número puede ser infinito.



VEHÍCULOS Roba el oro de las casas, las armas de los enemigos y, ya que te pones, cualquier vehículo que te encuentres.

¿POR QUÉ UN ROBOT GIGANTE? ¡PORQUE MOLA! NO HAY MEJOR JUSTIFICANTE

CONCLUYENDO

¿Rimor masoca o Touch Generations pasado de rosca? Un poco de todo. *Bangai-O* combina todos los elementos que hacen grande a un videojuego y se los escupe a la cara, uno a uno y de forma didáctica, al jugador actual. Yo lo pondría obligatorio en cualquier curso de diseño.

GRÁFICOS

8,0

SONIDO

8,5

JUGABILIDAD

9,9

DURACIÓN

9,6

NINTENDO DS

GLOBAL

9,0



GUÍA OFICIAL: NO USAR GUÍA

Así de seco se muestra Blow en «la guía oficial del juego». Y hay que hacerle mucho caso, no sólo porque el juego sea corto, sino porque resolver por uno mismo los puzzles más difíciles proporciona una satisfacción inexplicable. Ni en la ciencia ficción más retorcida se había concebido el tiempo como en *Braid*.



DR. BOIFFARD

BRAID

CUANDO LA INNOVACIÓN EN LA INDUSTRIA PARECÍA SECUESTRADA POR LA FÍSICA Y LOS EFECTOS GRÁFICOS ULTRARREALISTAS, LLEGA JONATHAN BLOW Y ARMA LA MARIMORENA A BASE DE INGENIO

A quienes pudimos jugar a *Braid* bastante antes de su lanzamiento no nos sorprende en absoluto el revuelo que ha armado en la Red tan sólo unas horas después de salir al mercado. A los papanatas de algunos medios especializados que no hace falta nombrar el juego les ha pillado por sorpresa, pero el título de Jonathan Blow era uno de los más esperados del mundillo independiente desde hace ya tiempo. El juego ganó el premio al mejor diseño en el **Independent Games Festival** de 2006 -hace más de dos años-, y su autor lleva siendo desde hace bastante tiempo una de las voces más activas en torno a la innovación en la industria, y también uno de los diseñadores que reclaman con más fuerza una *status* artística para los videojuegos. Pero a diferencia de otros, que intentan vendernos la moto del arte a través de las mismas mecánicas de siempre disfrazadas bajo temá-

ticas pretenciosas, Jonathan Blow reclama la condición artística a través de la propia naturaleza del videojuego: el *gameplay*. Como debe ser. Y efectivamente, con *Braid* Jonathan Blow alcanza unas cotas de profundidad metafórica a las que nadie antes se había propuesto llegar en un videojuego.

El precio de ser independiente

Aunque en los créditos del juego aparecen unos pocos nombres más, la mayor parte del desarrollo de la versión comercial de *Braid* ha sido obra de tan sólo dos personas: el propio Jonathan Blow a cargo del diseño, la programación y la producción, y el joven artista David Hellman a los pinceles. Sacar adelante un juego comercial con un equipo tan pequeño es una verdadera proeza en estos tiempos que corren, pero en el caso de *Braid* realmente llega a ser una hazaña heroica: la financiación del juego,

con los riesgos que implica, ha salido íntegramente del bolsillo de Jonathan Blow, y no hablamos precisamente de calderilla.

Siendo conscientes de esto, llega a dar verdadera vergüenza ajena la actitud de mucha gente con el precio del juego. Hasta en Penny Arcade le han dedicado una viñeta al asunto. ¿Es demasiado 1200 puntos por un juego tan corto? Para muchos, que opinan sin haber jugado, parece que sí lo es. Es obvio que *Braid* es uno de los juegos más caros de Live Arcade, pero lo cierto es que, sin establecer comparaciones con el resto del catálogo, sigue siendo un título muy asequible, y sigue siendo una compra obligada por poco que dure, ya que pocos juegos logran tocar la fibra sensible como lo hace *Braid*. Pero es que además, el señor Blow bien se merece no sólo ya ganar dinero con su juego, sino directamente, recuperar el dinero invertido en él.

Desgraciadamente, la gente no sabe diferenciar aún entre un juego antiguo y uno recién desarrollado, empezando por Micro-soft, que no los separa claramente en el catálogo. Sin embargo, las consecuencias entre pagar por unos u otros sí que importa, ya que de las ventas de un juego como *Braid* depende un nuevo desarrollo, mientras que los juegos antiguos llevan décadas amortizados y su conversión apenas cuesta dinero. Ésos son los juegos realmente caros.

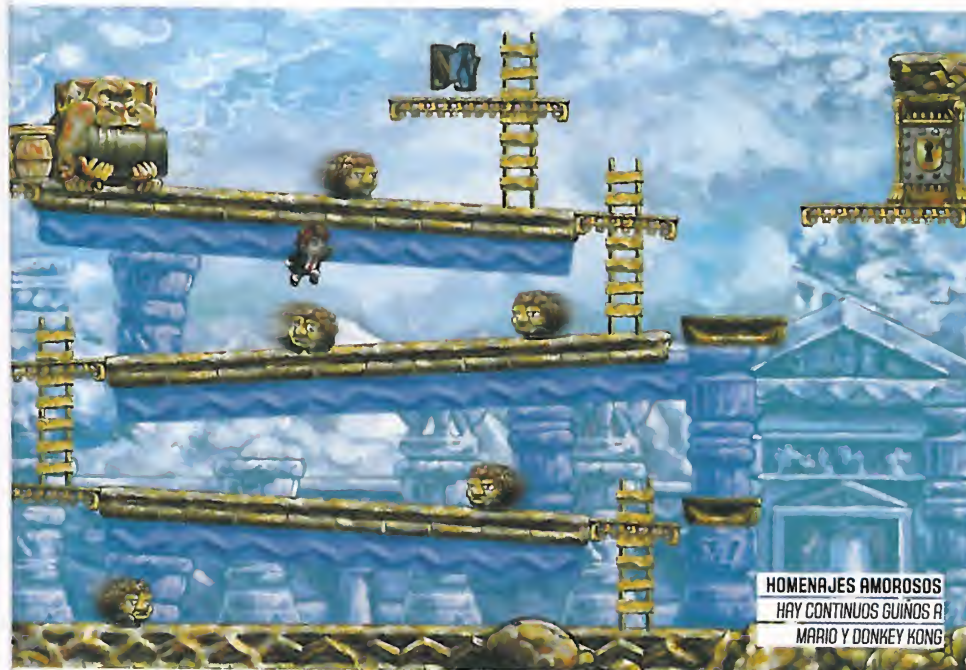
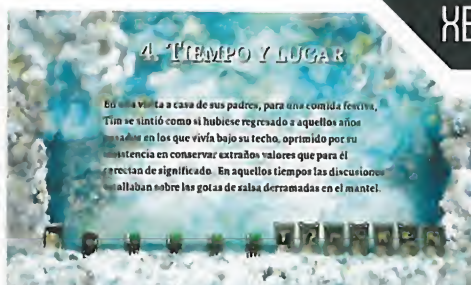


BRAID

BRAID

XBOX 360

GÉNERO PUZZLE/PLATAFORMAS
PAÍS EE.UU. COMPAÑIA NUMBER NONE
DESARROLLADOR: NUMBER NONE
DISTRIBUYE MICROSOFT LIVE ARCADE
JUGADORES 1 ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO
WEB [HTTP://WWW.BRAID-GAME.COM](http://WWW.BRAID-GAME.COM)



HOMENAJES AMOROSOS
HAY CONTINUOS GUINOS A
MARIO Y DONKEY KONG

Manipulando la naturaleza del tiempo

El aspecto de **Braid** es el de un juego de plataformas de la vieja escuela, e incluso hace continuos homenajes a los dos clásicos del género por excelencia, *Super Mario Bros.* y *Donkey Kong*. Sin embargo, el plataformeo en **Braid** es una mera carcasa bajo la que reside uno de los juegos de puzzles más originales de la historia. Al igual que *Portal* no es un FPS al uso, **Braid** tampoco es un plataformas convencional: la muerte del jugador es imposible gracias a la posibilidad de rebobinar, y llegar hasta el final de las fases resulta completamente trivial.

La verdadera gracia del juego reside en recoger las piezas de distintos puzzles -uno por cada mundo- manipulando para ello el flujo del tiempo. De hecho, son bastantes las similitudes entre *Portal* y **Braid** pese a estar aparentemente a años luz el uno del otro. Ambos juegos distorsionan las leyes físicas de un modo que sólo en un videojuego se puede lograr, uno el espacio y el otro el tiempo. También comparten la gran decisión -que no todo el mundo sabe apreciar- de no meter puzzles de relleno, haciendo que el juego dure lo que tenga que durar. Aunque la manipulación temporal ya había sido utilizada previamente en

títulos como *Prince of Persia: Sands of Time* o *Timeshift*, en **Braid** este aspecto no es una habilidad extra infrutilizada, y se convierte en la columna vertebral del juego. Y es que comparar la manipulación temporal de estos títulos con la de **Braid** es como comparar la manipulación espacial de *Prey* con la de *Portal*: no es que la comparación no tenga fundamento, sino que llega a resultar ridícula.

Tomando como inspiración el libro *Las Ciudades Invisibles* de Italo Calvino (una novela que nada en lo metafísico, donde la existencia se comporta de un modo diferente según el lugar) el genio de **Blow** establece un comportamiento diferente para el tiempo en cada mundo del juego. Así, en el primero de los mundos se introduce la habilidad básica del juego, rebobinar, y en el segundo se introduce otro aspecto del diseño que se repetirá en los siguientes mundos: un aureola de color verde que rodea a ciertos elementos y que señala que se comportan de modo independiente al rebobinado. En el siguiente mundo, que supone el primer impacto serio que propina **Braid** a nuestros cerebros, el tiempo se comporta según el movimiento del personaje: hacia adelante el tiempo

NO HAY PUZZLES DE RELLENO: EL JUEGO DURA LO QUE TIENE QUE DURAR. IGUAL QUE PORTAL

EL ARTE DE DAVID HELLMAN

Aunque las capturas no hacen justicia a la impresionante belleza pictórica que alcanza el juego en movimiento, el apartado artístico es sin duda uno de sus aspectos más originales y personales. David Hellman, el responsable del arte, es también coautor del genial cómic *on-line* *A lesson is learned but the damage is irreversible*, lectura obligada para todos aquellos que conozcan la lengua de Shakespeare.



● avanza, y hacia atrás el tiempo retrocede, lo que establece nuevas formas de plantear los puzles. Y lo hace incluso con un descaro tremendo, repitiendo uno de los puzzles del primer mundo (titulado ¡A cazar!) que, bajo las nuevas reglas temporales, requiere una solución completamente distinta. El cuarto mundo nos da la posibilidad de dejar un anillo en el suelo, lo que ralentiza todo lo que pilla a su alrededor y, otra vez más, el juego se reinventa a sí mismo con nuevos puzzles con los que estrujarnos el cerebro. Pero lo que sin duda es la mayor genialidad de **Braid** viene en el penúltimo mundo: tras rebobinar, el personaje se desdobra repitiendo todo lo rebobinado, estableciéndose un nuevo marco de reglas para algunos de los puzzles más ingeniosos que se han concebido nunca.

La historia de **Braid** es otro de los aspectos del juego que lo convierten en algo único, aunque resulte relativamente prescindible para disfrutar de la absoluta genialidad de su diseño. En uno de tantos guiños a *Super Mario*, el argumento gira en torno a rescatar a una princesa, y se va mostrando a través de unos textos, intimistas y desconcertantes, que van introduciendo los distintos mundos. Ya desde el principio, **Braid** retuerce la trama clásica de los plataformas para convertir el rescate de la princesa en un metáfora acerca de las relaciones, la obsesión y

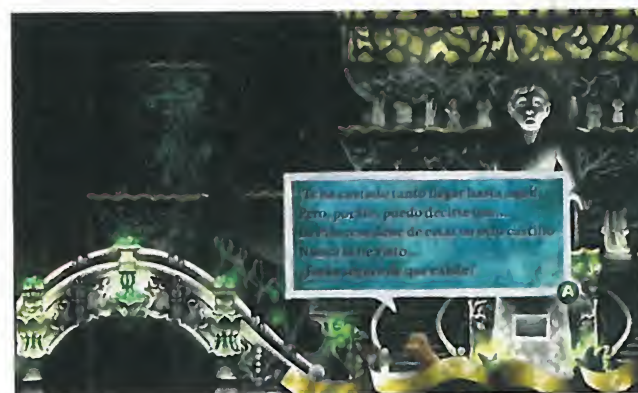


la vida, para acabar el juego con uno de los finales más profundos que se hayan visto jamás en un videojuego. En el mundo que cierra el juego, el tiempo va completamente hacia atrás, y resulta bastante trivial ya que no hay piezas de puzzle que recoger. Accesible una vez completados todos los demás, se nos abre paso hasta el impactante e incomprendido epílogo del juego. Cuesta digerir su significado, y muchos ni siquiera lo harán. Pero si uno se fija lo suficiente, se da cuenta que todo encaja. Una vez más. Y se descubre que, con **Braid**, los videojuegos han empezado a filosofar.

Braid es tan corto porque quiere ser perfecto. Y lo logra. Un título arriesgado e innovador. Aún a quienes el apartado artístico no les guste o para quienes no entiendan sus metáforas, es compra obligada. Una obra maestra.

HUEVO DE PASCUA

Aunque algunos puzzles pueden dar verdaderos quebraderos de cabeza, **Braid** no resulta excesivamente largo. Para los que tengan ganas de más, existe la posibilidad de buscar por los mundos las estrellas de la constelación de Andrómeda, que aparece en la fase inicial del juego.



EL ÚLTIMO MUNDO TIENE ALGUNOS DE LOS PUZZLES MÁS INGENIOSOS QUE SE HAN CONCEBIDO NUNCA

CONCLUYENDO

Uno de los juegos más bellos, profundos y fascinantes de los últimos años. Y gracias a su brevedad, sin pizca de relleno. Es más que imprescindible: tener una Xbox 360 y no jugarlo debería ser un delito.

GRÁFICOS

9,8

SONIDO

9,5

JUGABILIDAD

9,8

DURACIÓN

7,5



GLOBAL

9,7

ESPECIAL
DESCARGABLES
Y SOBRESALIENTES

XBOX LIVE
arcade

XBOX 360

GÉNERO MATAMARCIAOS RESURRECTO
PAÍS JAPÓN · COMPAÑÍA NAMCO BANDAI
DESARROLLADOR NAMCO BANDAI
DISTRIBUIDOR NAMCO BANDAI
JUGADORES 1 · ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO
WEB [HTTP://XBOX.COM/ES-ES/GAMES/](http://XBOX.COM/ES-ES/GAMES/)

_CHAIKO

GALAGA LEGIONS

HA PASADO LA FRIOLERA DE VEINTISIETE AÑOS DESDE QUE GALAGA ARRASASE EN LOS SALONES RECREATIVOS. ¿ESTARÁ ESTA SECUELA A LA ALTURA DE LA LEYENDA?

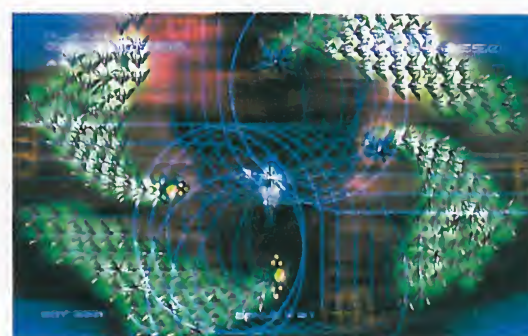
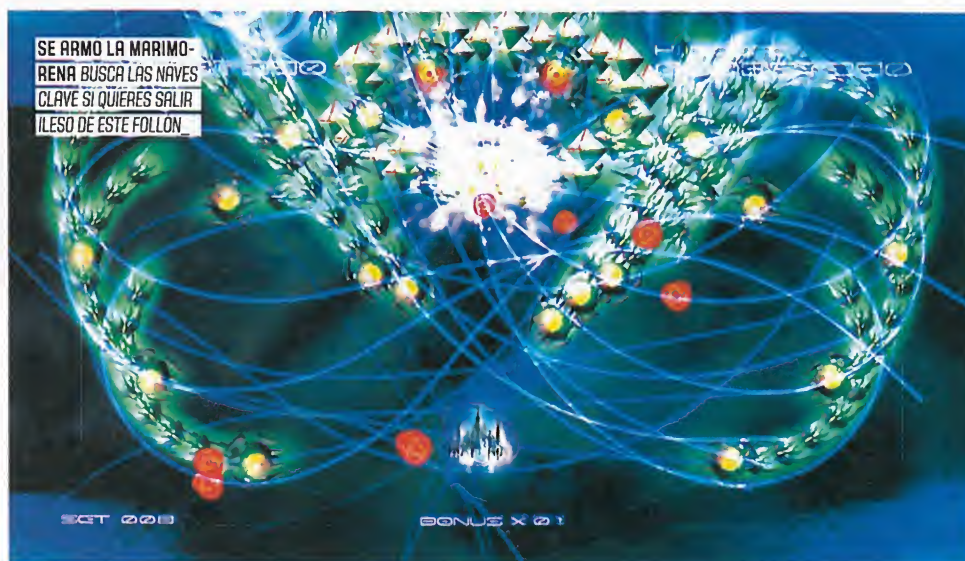
Siendo estrictos, ésta no es la primera secuela de *Galaga*, ya que entre medias se encuentran *Caplus*, también conocido como *Galaga 3*, de 1984 [el 3 del título es una confusión que viene dada por el hecho de que *Galaga* es la secuela de *Galaxian*, de 1979], y *Galaga '88* (1987).

Sin embargo *Galaga Legions* llega como secuela espiritual de aquel *Galaga* de 1981 que ya visitó 360 hace dos años con una conversión pixel perfect. Aunque recibido con escepticismo por la vieja guardia, lo cierto es que Namco Bandai ha hecho un gran trabajo con

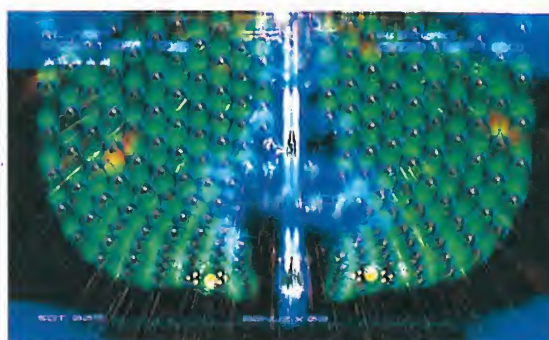
esta entrega, y lo ha hecho por partida doble: por un lado conservan prácticamente intacto el espíritu de arcade clásico que impregna al *Galaga* original, y por otro han creado un juego a la altura de los tiempos. No es de extrañar, ya que *Galaga Legions* ha sido desarrollado por el mismo equipo que se enfrentó, con éxito al reto de resucitar nada menos que a *Pac-Man* con *Pac-Man Championship Edition*. *Galaga Legions* ofrece una experiencia para un solo jugador, aunque en este caso se divide en dos Modos de juego principales. Por un lado está el Modo Aventura, con el que hay que recorrer

y sobrevivir a los cinco mundos que forman el juego, y por otro el Modo Campeonato, con el que hay que lograr la máxima puntuación posible. La única opción on-line es la tabla de puntuaciones.

El juego básicamente consiste en acabar con las distintas oleadas de enemigos, pero en esta ocasión contamos con la ayuda de dos cañones independientes a la nave que podemos colocar donde deseemos para que disparen en distintas direcciones, en lo que es un agradable añadido estratégico. La memoria juega un papel importante para recordar por dónde aparecerá cada enemigo (aunque hay señales visuales que avisan), pero también la pericia con el stick derecho. Por otro lado, cada oleada cuenta con una nave principal que al eliminar destruye al resto, y es posible agregar legiones a la nuestra, que arrasan con todo a su paso. Con el delirio audiovisual que propone y una mecánica de juego enérgica y bien ejecutada, *Galaga Legions* es una sobresaliente secuela.



HE AQUÍ LA DEMOSTRACIÓN PALPABLE Y DEFINITIVA DE QUE A VECES LAS SEGUNDAS PARTES SÍ FUERON BUENAS... AUNQUE SE HAGAN ESPERAR



CONCLUYENDO

A pesar de las suspicacias que pudiese despertar su sorprendente anuncio, *Galaga Legions* es una más que digna secuela del clásico de Namco, con ideas frescas, una ejecución sobresaliente, y una mecánica de juego extremadamente adictiva.

GRÁFICOS

8,3

SONIDO

8,7

JUGABILIDAD

8,6

DURACIÓN

8,0

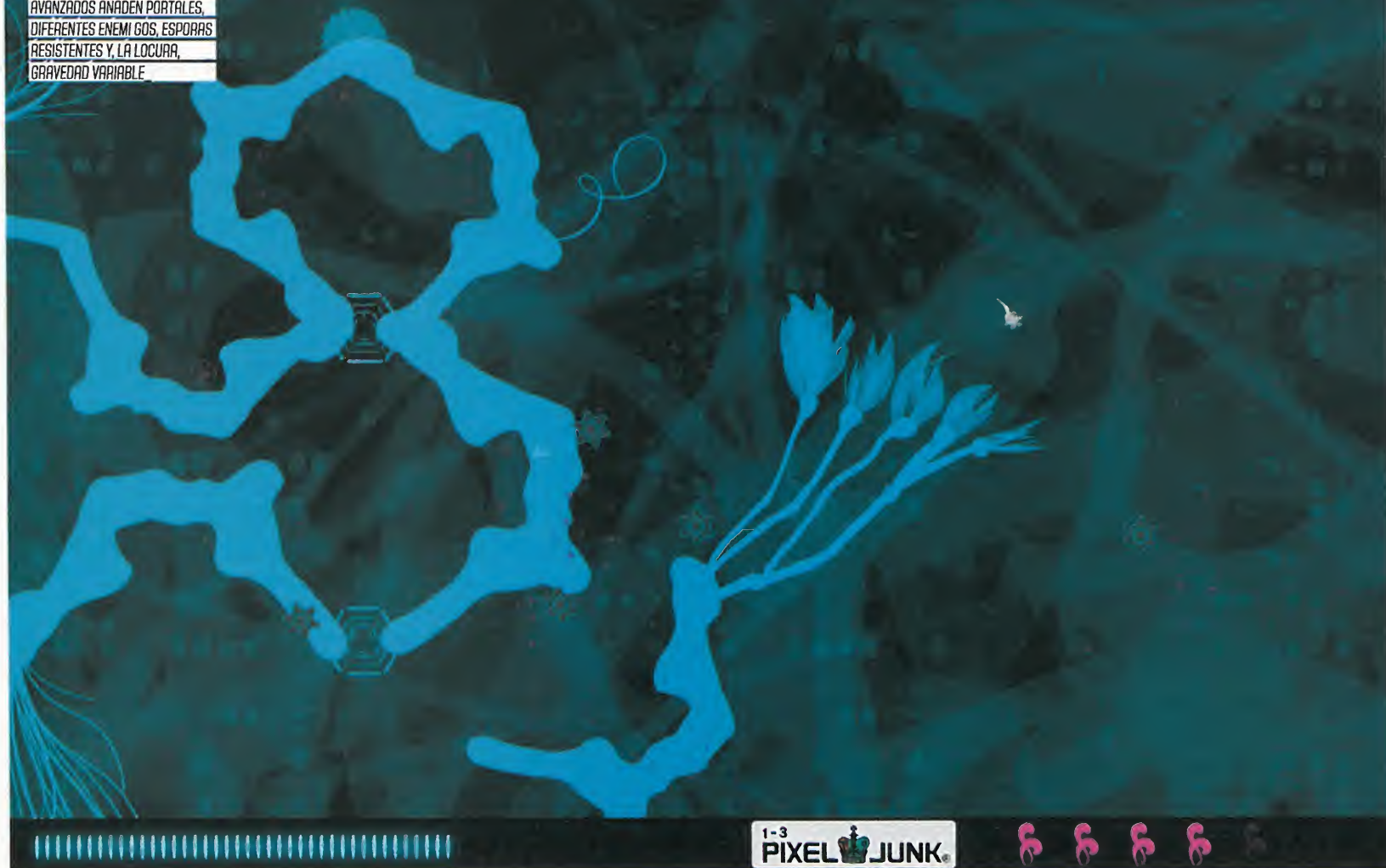
XBOX 360

GLOBAL

8,5



DIFICULTAD LOS NIVELES
AVANZADOS AÑADEN PORTALES,
DIFERENTES ENEMIGOS, ESPORAS
RESISTENTES Y LA LOCURA,
GRAVEDAD VARIABLE

1-3
PIXEL JUNK

MR WINTERS

PIXEL JUNK EDEN

LA SERIE PIXEL JUNK ENCARNA UNA DE LAS TENDENCIAS MODERNAS EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS QUE CON MÁS ALEGRÍA RECIBIMOS EN XTREME

Me refiero al florecimiento de títulos pequeños de mecánicas simples y originales, con acabados técnicos arriesgados y minimalistas. Ecos de la escena indie que se ven sólo ahora amparados por las grandes compañías, y que llegan hasta nuestras consolas serpenteando bajo la estampida perpetua de las grandes producciones, de presupuestos millonarios y cada vez más raquíticos atisbos de libertad creativa. Bajo el paraguas protector de formas de distribución baratas, como Xbox Live o PSN, vemos ahora florecer pequeñas joyas de bajo precio que, muchas veces, venen por goleada a títulos Triple A en jugabilidad, originalidad y capacidad adictiva.

La saga Pixel Junk, con sus acabados gráficos a medida de las pantallas actuales de

alta resolución, apuesta por mecánicas simples y, hasta este *Eden*, de eficacia ya probada: *Racers* era una vuelta de tuerca al clásico *Super Spring*, mientras que *Monsters* reciclaba el *Tower Defense*, juego flash creado a partir de un nivel modificado de *Warcraft*. Este *Eden*, sin embargo, parte de un concepto original que pela la mecánica del género al que pertenece, las plataformas, hasta su mismo núcleo. La aspereza de su jugabilidad rotunda y perfecta, junto a una presentación gráfica minimalista, de línea clara, como salida de la pesadilla narcótica de un diseñador gráfico, junto a una banda sonora de *techno minimal*, que en nada desmerece de un disco de *Juan Atkins* o de cualquier otro genio del sonido Detroit, ahuyentarán al jugador más perezoso y con-

vencional, que dejará pasar uno de los títulos más divertidos, adictivos y baratos, que hemos probado recientemente.

Techno. Polen. Locura.

La mecánica de *Pixel Junk: Eden* es simple, y ratifica ese axioma que identifica a los grandes juegos: fácil de jugar, difícil de dominar. En cada uno de los diez jardines del juego deberemos manejar a un extraño ser rechoncho y saltarín cuya única libertad de movimiento es, precisamente, el salto: sólo podremos controlar la dirección de éste y, una vez en el aire, modificar levemente su trayectoria. Cada nivel está sembrado de semillas que deberemos hacer germinar rellenándolas de polen, para lo cual deberemos impactar con nuestro cuerpo (o con la cuerda de seda que nos mantiene unidos a las plantas desde las que saltamos) contra esporas cercanas, que flotan por la pantalla generadas aleatoriamente.

EDEN SE RECREA EN EL CONCEPTO NUCLEAR DEL GÉNERO: LA PRECISIÓN ABSOLUTA

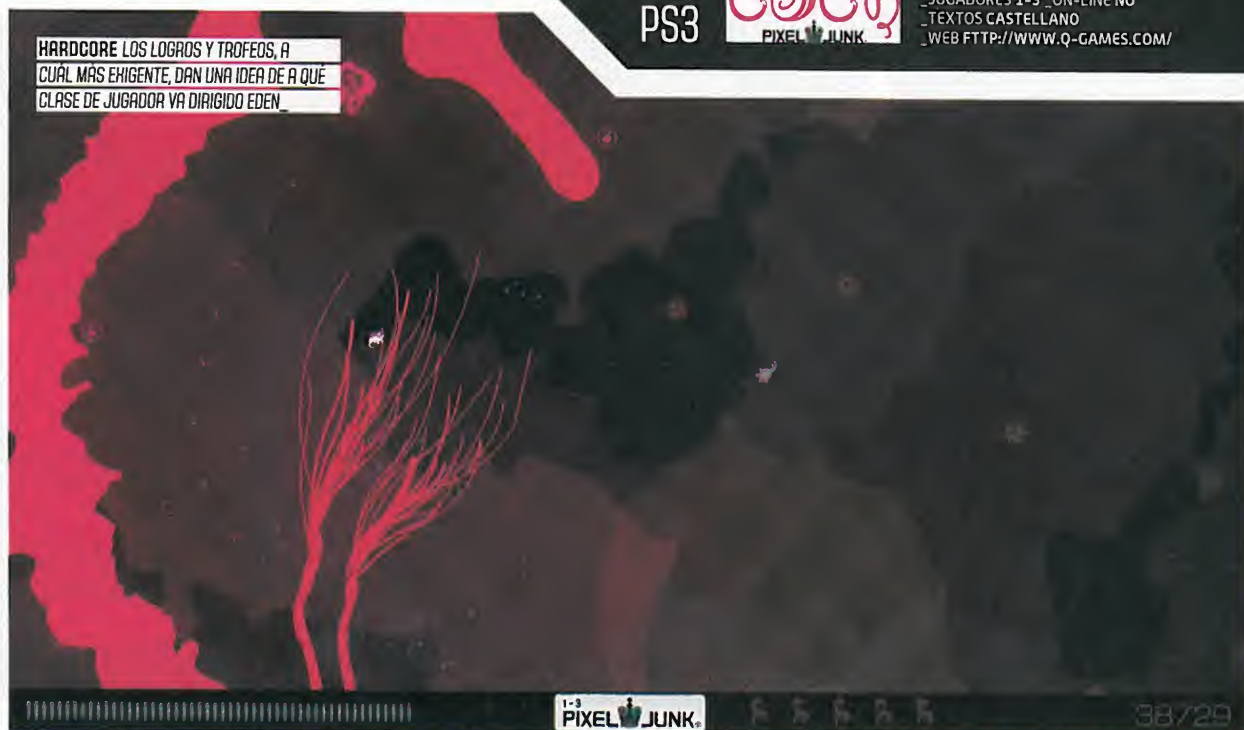
PIXEL JUNK EDEN

PS3



GÉNERO PLATAFORMAS PARA HIJOS DE LA QUÍMICA
PAÍS JAPÓN _ COMPAÑÍA SONY C.E.
DESARROLLADOR Q-GAMES
DISTRIBUYE SONY C.E.
JUGADORES 1-3 _ ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO
WEB FTTP://WWW.Q-GAMES.COM/

HARDCORE LOS LOGROS Y TROFEOS, A
CUÁL MÁS EXIGENTE, DAN UNA IDEA DE A QUE
CLASE DE JUGADOR VA DIRIGIDO EDEN.



Los brotes, al germinar, dan lugar a nuevas plantas por las que podremos continuar trepando, hasta llegar así a las flores-objetivo, o Spectras, que debemos recolectar para superar cada fase. La dificultad estriba en que contamos con un tiempo limitado para lograrlo: los niveles son enormes, los caminos, tortuosos, y nuestros movimientos, lentos y parsimoniosos.

Conejo volador mesmerizante

Eden se recrea en el concepto nuclear del género de las plataformas: la precisión absoluta. Todo el juego gira en torno al control milimétrico de nuestros saltos y movimientos: un error de cálculo nos hará perder un tiempo precioso que necesitaremos para superar la fase. La aparente sencillez en el manejo oculta el alto grado de perfeccionamiento imprescindible para superar las fases avanzadas: utilizaremos el impulso centrí-

fugo que nos proporciona la seda de unión con las plantas, al girar en molinillo, para alcanzar alturas inaccesibles al salto simple; combinaremos brotes y combos de esporas para obtener tiempo adicional; aprenderemos a rebotar desde gran altura contra las zonas sólidas... Observar a un experto jugando a **Eden** es una experiencia estética tan hipnótica como un ninja afeitándose: la armonía de una coreografía de suaves y cadenciosos saltos e impulsos en continua sucesión, perfectamente calculados, que llenan la pantalla de nubes de polen bajo una banda sonora de *techno* minimalista.

El secreto de **Eden** reside en que su ritmo lento y cadencioso es, al mismo tiempo, absolutamente frenético: el espectador poco atento puede creer que el juego es lento, pero al jugador, al que se le exige precisión sin error, se le mantiene en tensión como no logra hacerlo el más frenético de los shooters.

TRES SON MULTITUD Hasta tres jugadores pueden participar simultáneamente en las pesadillas polinizadoras de Eden, colaborando para recolectar polen, chocando unos con otros y compitiendo al mismo tiempo por obtener la máxima puntuación.

CONCLUYENDO

Una mecánica original e insoportablemente adictiva y un acabado artístico digno de elogio dan como resultado el título más redondo de la saga Pixel Junk. Uno de los mejores y más puros plataformas que hemos visto.

GRÁFICOS

8,1

SONIDO

8,2

JUGABILIDAD

8,9

DURACIÓN

7,8

PS3

GLOBAL

8,7



LA VIEJA ESCUELA Plataformas, brazos biónicos, y montones de armas distintas en un juego que pondrá a prueba tu habilidad y paciencia.



ASÚMELO YA Ni en la zona más elevada de cada nivel encontrarás la paz. El enemigo no conoce la palabra «tregua».



EL DELIRIO DEL FINAL BOSS
UNO DE LOS ACIERTOS DE ESTE
REMAKE ES UNA MEJOR INTEGRACIÓN
DE LOS JEFES FINALES AL
SISTEMA DE JUEGO.

_CHAIKO

BIONIC COMMANDO REARMED

CAPCOM PRESENTA LA MEJOR FORMA POSIBLE DE INTRODUCIRSE EN EL APASIONANTE MUNDO DE BIONIC COMMANDO: ACCIÓN, PLATAFORMAS, Y SENTIDO DEL HUMOR.

A priori parecía un simple artefacto promocional más de cara al futuro regreso de la franquicia en forma de juego tridimensional a lo largo de 2009. Incluso podía parecer una herejía en toda regla tomar un juego clásico y hacer una nueva versión, algo que ya ha ocurrido antes con resultados desiguales. Sin embargo **Grin**, trabajando bajo la atenta mirada y el apoyo técnico de **Capcom**, han logrado crear uno de los juegos más notables disponibles para **Xbox Live Arcade** y **PSN**. **Bionic Commando Rearmed** toma como base no el clásico arcade lanzado por **Capcom** en 1987, si no su posterior reimaginación para **NES** en 1988, un juego mucho más completo y satisfactorio.

Para empezar, **Bionic Commando Rearmed** propone un *remake* del juego original calcando el sistema de juego y el diseño de los mapas originales, no sólo inspirándose vagamente en él. La música es otro de los aspectos conservados del juego de **NES**, es prácticamente una réplica de la banda sonora creada por **Cap-**

com en 1988, pero con unos aires electrónicos renovados para la ocasión. La revisitación y refinado de los elementos técnicos del juego original están muy bien, pero ¿qué ofrece **Bionic Commando Rearmed**? En pocas palabras, una de las mejores propuestas dentro de los juegos descargables de las consolas grandes: el contenido que ofrece es tan elevado y de tal calidad que **Capcom** podría haberlo vendido como un juego físico más y poca gente se habría quejado. Además, a la ya enorme cantidad de niveles del juego original se añade un nuevo y mastodóntico nivel final.

Un juego completo

La misión principal en **Bionic Commando Rearmed** es el rescate del protagonista del **Bionic Commando** original, utilizando al que será protagonista de la nueva entrega tridimensional. Así, el juego cumple con un doble propósito: por un lado es una presentación de la saga para las nuevas generaciones, y por otro un jugoso aperitivo antes del plato principal, también cocinado por **Grin**.

Rearmed conserva prácticamente intacta la mecánica del original: no existe un botón de salto a pesar de las numerosas plataformas. En su lugar el jugador debe aprender a con-

trolar el brazo biónico para moverse por los niveles. El brazo también sirve para agarrar barriles o enemigos y lanzarlos por los aires, e incluso para detener las balas. Un aspecto mejorado respecto al original son los jefes finales, ahora mejor pensados para aprovechar el brazo biónico y el entorno, suponiendo un estímulo mucho mayor.

La estructura más o menos libre del original se conserva, y el jugador puede moverse por el mapa y visitar las bases enemigas que considere oportunas dentro de ciertos límites (no se puede visitar una cueva sin bengalas o ciertas zonas sin llaves concretas, por ejemplo). Completando el juego hay diversas opciones multijugador, aunque lamentablemente no son *on-line*, ni tan siquiera para interconexión local, sino para disfrutar en una misma consola. La más sencilla de todas es la opción de Modo Cooperativo, en la que ambos jugadores comparten la misma superficie de pantalla salvo que se separen demasiado. El juego adapta la dificultad y la IA de los enemigos a esta opción no especialmente atractiva. Por otro lado, hay Modos para cuatro jugadores simultáneos en una misma pantalla, entre las que cabe destacar una suerte de *Super Smash Bros.* pasado por el filtro de **Bionic Commando**, en el que gana el que consigue expulsar al resto de las plataformas. También se incluye una extensa base de datos a completar, y una larga serie de retos acrobáticos con sus propias recompensas. Bueno, complejo, y duradero.

CUALQUIER BUEN CONOCEDOR DEL ORIGINAL SE EMOCIONARÁ CON LA FIDELIDAD DE ESTA VERSIÓN



BIONIC COMMANDO REARMED

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO BALANCEO HIPERVITAMINADO
_PAÍS SUECIA _COMPAÑÍA CAPCOM
_DESARROLLADOR GRIN/CAPCOM
_DISTRIBUYE CAPCOM
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB [HTTP://WWW.BIONICCOMMANDO.COM/](http://WWW.BIONICCOMMANDO.COM/)



ESPIONAJE Contacta con el oficial al mando, y espía al enemigo para conocer el punto débil del jefe. Pero cuidado con fallar en el hackeo...



CUIDADO CON EL PERRO Evita los camiones enemigos en la pantalla del mapa o tendrás que combatir contra ellos.

CUESTIÓN DE CARISMA Humor histriónico, caras desencajadas y diálogos absurdos. Inolvidable.

TE LO ADVERTIMOS...
SI EN EL MAPA TOPAS CON UN
CANÓN, TENDRÁS QUE ATERRIZAR
E IR A PIE HASTA ACABAR CON EL
CANÓN ANTIAEREO.

CONCLUYENDO

Todo un homenaje a un juego y una época pasada y que, sin embargo no resulta en absoluto caduco, mejorando y actualizando todo aquello que lo requería. Ojalá todos los vistazos al pasado fueran como éste.

GRÁFICOS

9,0

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

9,0

DURACIÓN

8,6

PS3
XBOX 360

GLOBAL

9,0

CON LA CARA LAVA VISUALMENTE, QUIZ RESULTA MÁS IMPRESIONANTE QUE SU PREDECESOR, AUNQUE TANTA EXPLOSIÓN DE COLOR A VECES DESPISTE.



¿CÓMO MEJORAR
GEOMETRY
WARS?
DIVERSIFICANDO



¡CHUPATE ESA! EN EL MULTIJUGADOR COMPETITIVO HAY POWERUPS... POR AQUELLO DE HACER LA PUNETA AL CONTRARIO.

_STAN BY

GEOMETRY WARS

RETRO EVOLVED 2

DESPUÉS DEL EXPERIMENTO IRREGULAR QUE SUPUSO EL GALAXIES PARA WII, BIZARRE CREA LA JOYA DE LA CORONA DE XBOX LIVE... OTRA VEZ

● A mí me vais a perdonar, pero es que eso de apuntar con el wiimote nunca me ha gustado demasiado, y menos en un matamarcianos de mecánica multidireccional como *Geometry Wars*. La precisión es muchísimo más difícil de afilar, y, temas de control aparte, a pesar de unas cuantas grandes ideas, *Galaxies* debería haber sido mejor [otro cantar es la estupenda versión para DS].

Afortunadamente, esas buenas ideas no han caído en saco roto, y a la hora de emprender la

difícil tarea de crear una secuela a la altura del primer *Geometry Wars* para Xbox Live Arcade, Bizarre ha reciclado unas cuantas. Precisamente, las que a los nostálgicos de otros tiempos de arcades puñeteros van a poner más nerviositos.

¿Geometría menos implacable?

Lo primero que hay que destacar como profundamente diferente -aunque parezca un cambio sutil- del primer *Geometry Wars* es la presencia (o permanencia desde *Galaxies*) de los Geomes, esas partículas que dejan atrás los enemigos muertos y que son las que hacen aumentar el multiplicador de puntos. Efectivamente, la construcción del combo a base de liquidar enemigos y mantenerse con vida se ha perdido en *Retro Evolved 2*. Ahora, morir no supone perder el multiplicador, como tam-

poco lanzar una bomba (que, además, aunque no dé puntos por los enemigos eliminados, sí deja en pantalla los Geomes correspondientes, con lo que su utilidad es casi más táctica que de mera supervivencia). Esto quiere decir que una buena puntuación se basa en el equilibrio entre supervivencia y ataque: en lugar de mantenerse con vida, como en *Geometry Wars* (que no era poco, no se me entienda mal), aquí hay que perseguir Geomes. La cosecha de agujeros negros, tan importante antes, lo es algo menos aquí, aunque con multiplicadores en cifras de cientos y, aún, miles, la recompensa de éstos es más que jugosa.

A causa de este cambio profundo en la mecánica se nota, por tanto, al menos numéricamente, cierta permisividad con el jugador. Esto es, en el Modo Evolved. Porque *Geometry*

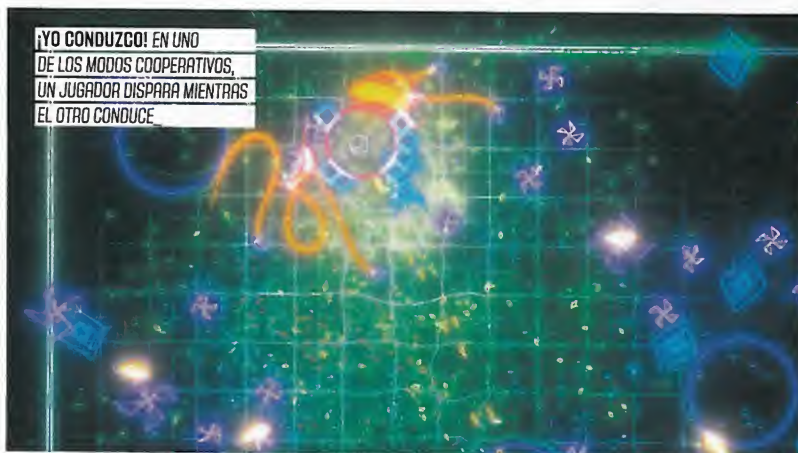




NUEVAS FORMAS Hay varios tipos de enemigo nuevos. En Xtreme adoramos esas navecitas con que te estrellas sin darte ni cuenta, y las portezuelas que rebotan los disparos (hay un logro al respecto) y revientan todo bicho adyacente al atravesarlas; son un auténtico salvapapeletas.



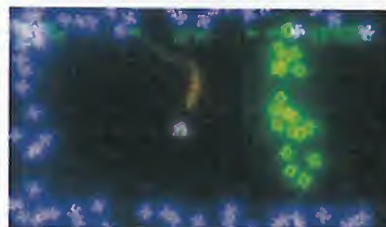
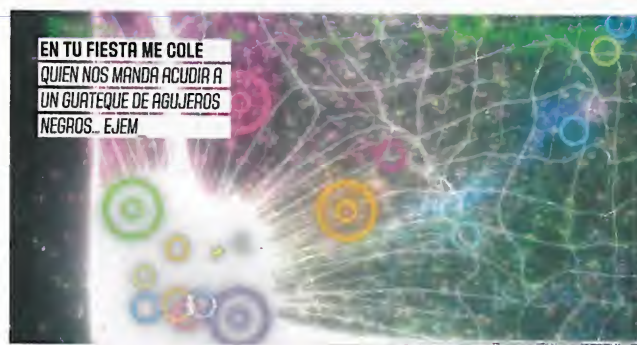
NUESTROS FAVORITOS Aunque echamos de menos el Modo tradicional, Modos como Pacifism suplen su carencia. No es que Evolved haya dejado de ser divertido, en cualquier caso.



Wars 2 incorpora seis Modos en total, y esto es lo más interesante del juego, aunque echemos de menos el Modo tradicional del primer juego. Desde el Evolved repensado al Deadline en el que hay que lograr la mayor puntuación posible en tres minutos, sin límite de vidas (morir supone, en resumen, perder tiempo y puntos), pasando por el divertidísimo King, el frenético Waves o el muy adictivo Pacifism.

En el primero, sólo puede dispararse desde el interior de unos círculos defensivos que aparecen aleatoriamente. Los enemigos no pueden entrar, los Geomes tampoco, y los círculos se degradan rápidamente, con lo que nos vemos obligados a movernos de barricada en barricada para sobrevivir y aumentar el multiplicador. Waves se centra en uno de los nuevos enemigos, unas navecitas naranjas que atraviesan la pantalla siempre en perpendicular a uno de sus ejes, y que aquí van apareciendo sucesivamente en formaciones cerradas que barren

todo el nivel. Y Pacifism, por su parte, inspirado por aquel logro homónimo del primer *Geometry*, nos deja sin armas, teniendo que huir de grupos de enemigos a los que solo podemos eliminar atravesando una puerta (otro de los nuevos bichejos), sin tocar sus letales extremos. Pero el más intenso para este redactor, es Sequence, en el que hay que superar veinte niveles en los cuales los enemigos, en cantidades obscenas, aparecen siguiendo unos patrones. Morir supone perder una vida y pasar directamente al siguiente nivel (no viendo el patrón completo), y es el que los jugadores que echen de menos la dificultad tal vez mayor del primer *Geometry Wars* (en comparación únicamente con el Modo Evolved, repito) deberían visitar en busca de esa emoción que provoca el matamarciones imposible, exigente y apabullante. Y hay más, oigan: un multijugador espectacular, cooperativo o competitivo y que lamentamos que funcione sólo en local. ●



CONCLUYENDO

Lo que en principio puede parecer una concesión hacia jugadores menos habilidosos, encierra en realidad una mecánica sutilmente nueva. Sin olvidar que los nuevos Modos redondean un arcade que se nos antoja antológico.

GRÁFICOS

8,5

SONIDO

8,5

JUGABILIDAD

9,3

DURACIÓN

8,5

XBOX 360

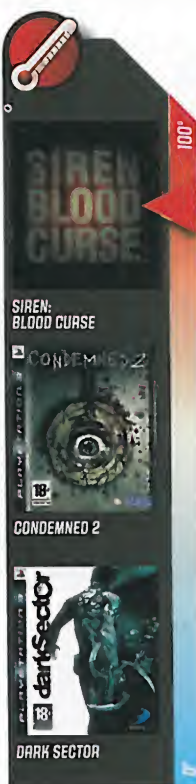
GLOBAL

9,0

_BEN REILLY

SIREN - BLOOD CURSE

SI HAY ALGO QUE EL CINE DE TERROR NOS HA ENSEÑADO ES QUE NUNCA DEBEMOS REINOS DE LA GENTE DEL CAMPO: SON SENCILLOS, HONRADOS Y CAPACES DE PARTIRNOS LA BOCA A PANTUFLAZOS



El cine de terror asiático o, más concretamente, el género de Chinos y Pelos, tuvo su cénit con *Ju-On* para luego caer en la sobreexplotación coreana y la fiebre remakeadora occidental. Y es una lástima, porque durante este boom se abrió una vía alternativa que ha dado frutos tan notables como la saga *Siren*.

Me refiero al subgénero de terror rural, que merecería un reportaje aparte. Mientras en Occidente se busca epatar con historias de garrulos hiperviolentos y cerriles, en Asia (con un respeto por las tradiciones y la gente «del campo»), se nos habla de antiguos rituales y demonios que convierten a estas buenas gentes en vehículo del Mal. Para el estreno en **PS3** de esta saga, el referente ha sido *Noroi*, un falso documental que narra la maldición que surge

desde un pueblo, donde se realiza un oscuro ritual que incluye terribles sacrificios. El equipo de un programa sobre fenómenos paranormales es quien ilustra esta historia (¡corran a su *dealer* favorito para conseguir la película!).

Influencia, homenaje y guiño, como demuestra la intro de *Siren - Blood Curse* (asistimos al ritual a través de la lente de una videocámara, al igual que en el momento cumbre de la peli) y su argumento: un grupo de periodistas de un programa sobre misterio se ve atrapado bajo la maldición del extraño culto de un recóndito poblado. Bajo una estructura episódica, cada una con un protagonista propio, nuestro objetivo es sobrevivir a los Shibito, demonios que se han apoderado de los lugareños convirtiéndolos en peligrosos psicópatas.

Pánico «al fresco»

Si os frotáis las manos esperando un festín de disparos, combos y explosiones os podéis llevar una sorpresa. Enfrentarse a un Shibito es muy peligroso, ya que son prácticamente invulnerables y, a no ser que contéis con un arma de fuego o una palanca en condiciones podéis, como mucho, retrasarlos a base de botellazos u otros golpes con objetos contundentes que haya a mano.

Y es que *Siren* nos devuelve a los tiempos en los que *survival horror* eran algo más que una etiqueta, cuando «sobrevivir» tenía verdadero sentido. En cada episodio, la misión se basa en «ir de A hasta B», con variantes inmediatas incluso durante el desarrollo de ese objetivo. Por ejemplo, tenemos que

huir del Shibito escondiéndonos en un armario, pero justo cuando lo estamos haciendo es necesario salir por un ventanuco. Y ese es el punto fuerte del juego: crear tensión. Los Shibito son especialmente inteligentes, y saben seguir el rastro de los jugadores de manera muy eficaz. Para reforzar ese aire de terror pelicularo, podemos «sintonizar» con el Shibito y ver lo que él ve, dividiendo la pantalla para, oh sorpresa, hacernos popó al descubrir que el zombi va derecho a nuestros escondites.

Los extraños rostros fotorrealistas de las entregas para **PS2** han sido sustituidos por un modelado 3D más tradicional, pero adaptado a la nueva tecnología de **PlayStation 3**. Esto se traduce en unos modelos muy detallados, en particular los de los Shibito y, todo sea dicho, los de las víctimas. Súmese a estos unos escenarios que son la mejor expresión del agroterror y tendremos una ambientación casi perfecta, cuyo único lastre es la oscuridad del conjunto. Ver menos que Pepe Leches no ayuda a esconderse de estos zombis... y menos aún si hay que apagar la linterna para no ser descubiertos. *Siren* ya tenía una estructura por capítulos en las entregas para **PS2**, por lo que se adapta perfectamente al formato de episodios descargables. Cada uno de ellos es de escasa duración, pero al revisitarlos accedemos a nueva información sobre el argumento. Terror y emoción que dan forma al mejor juego de terror disponible para **PlayStation 3**.



AL FINAL HA TENIDO QUE SER UN JUEGO DE LA STORE EL QUE TRAIGA EL AUTÉNTICO TERROR A PS3



SIREN BLOOD CURSE

PS3

SIREN
BLOOD
CURSE

GÉNERO ACOJONE RURAL DEL BUENO
PAÍS JAPÓN _ COMPAÑÍA SONY C.E.
DESARROLLADOR SONY C.E. JAPÓN
DISTRIBUYE SONY C.E.
JUGADORES 1 _ ON-LINE NO
TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
WEB ES.PLAYSTATION.COM

GET THE NERD, EN JAPÓN,
EN LUGAR DE SOLTAR VAQUILLAS
PREFIEREN «LA CAZA DEL NOVATO»

SIREN EN PS2

Suele ocurrir que las obras más personales de los grandes genios terminan siendo objeto de incomprensión. Eso fue lo que ocurrió con *Forbidden Siren 1* y *2* para PS2, creados por Keiichir Toyama, director del primer *Silent Hill*. El juego era un claro homenaje al cine de terror que arrasaba entonces en Japón, e incluso recurría a actores reales cuyos rostros digitalizados daban vida (o algo así) a los personajes del juego. Su estructura en episodios no convenció en Occidente, al igual que tampoco lo hizo la ausencia de un argumento masticadito.



CONCLUYENDO

Por encima de *Condemned 2* y a la espera de ese *Alone in the Dark* que promete corregir los problemas de la versión de 360, *Siren - Blood Curse* es el juego más terrorífico de todo el catálogo de PS3.

GRÁFICOS

8,5

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

8,2

DURACIÓN

8,0

PS3

GLOBAL

8,4


xtreme

S*T*A*R

NEO GEO CD



GÉNERO TRISTES SAMURAI MATÁNDOLO TODO
 PAÍS JAPÓN COMPAÑÍA SNK
 DESARROLLADOR GARAPAGOS TEAM
 DISTRIBUYE SNK
 JUGADORES 2_ON-LINE NO
 TEXTOS INGLÉS/JAPONÉS VOCES JAPONÉS
 WEB WWW.SAMURAIANIV.SNKPLAYMORE.CO.JP

Tercero en su saga -es evidente- precedido por dos títulos de calidad indiscutible y cargados de originalidad y buen hacer, y precedente de varios títulos más que llegaron a flirtear con las 3D y el errepegismo. **Samu-** 



SU NOMBRE ES BASARA Y ESTÁ MUERTO Arrastra cadenas y aulla como un loco, casi casi como cualquier currante casado cuando no llega a final de mes.

[illegible]

EL PODER DE LA TERCERA EDAD
Vean como los carajillos de Fundador convierten a un noble anciano en una infalible máquina de matar.



❖ **rai Shodown III** - conocido en Japón como **Samurai Spirits III** - es el culmen cualitativo de toda la saga, en especial y en concreto, la edición para **NeoGeoCD**.

Hoy en día se hablaría de su guión, 'acaso se le tacharía de videojuego de autor y se le reprocharía su carencia de longitud jugable, todo eso que ahora define a un buen juego.

Las mejores tortas del mundo

Samurai Shodown III mejora, expande y exagera el estilo básico de los videojuegos de lucha con armas. Podemos elegir el carácter de nuestro personaje entre caballero o rastrero para que en el combate responda de una manera u otra según los botones que pulsemos; a los marcadores se añade un contador de rabia que se incrementa a razón de los golpes que recibimos -incluso los que paramos- y que al alcanzar su punto crítico nos permitirá ejecutar un combo de la muerte demoledor que hará temblar toda la pantalla con mil efectos pirotécnicos y estroboscópicos. Reproduce la naturalidad del efecto acción/reacción de los ataques en cuanto a que un mandoble herirá con más gravedad a un contrincante si lo tenemos a dos palmos de nuestras narices y con menos efecto si lo tenemos a metro y medio de dis-

tancia; podremos desarmar y ser desarmados según la anterior premisa y continuar peleando a puñetazos y bofetadas mientras no corramos a recuperar nuestra particular Tizona. Dependiendo de la furia de los ataques se podrán destruir partes específicas del escenario. Los gráficos y movimientos de los personajes son de lo mejorcito que se ha visto nunca y responden con gran precisión y soltura a la sinapsis de nuestros dedos.

La trama argumental es irritantemente simplista, pero de efecto emocional sin parangón: el mejor espadachín del mundo se ha vuelto malo malo y como un Taras Bulba colosal se ha dedicado a conquistar tierras y más tierras, aniquilando a todo bicho viviente. Cada uno de los personajes de **Samurai Shodown III** viaja en busca de venganza y retribución nipona, equilibrar la balanza cósmica de la justicia sólo porque ese es el deber al que su honor les obliga, un honor que les aplasta y les atormenta sin redención ni recompensa. Las victorias en los combates raramente se celebran porque: uno, los contrincantes siguen conservando su personalidad vengadora, luchamos contra otros personajes que pretenden el mismo fin que el nuestro, ser nosotros quienes matemos al supervillano y no podemos ni queremos per-

mitir que otros hagan nuestro trabajo; y dos, las victorias no son un logro, son un estadio de transición hasta que lleguemos al final de nuestro autoimpuesto destino.

Matanzas artísticas

Este aire de decadente honor y melancólica destrucción sin sentido es lo que le da marca a **Samurai Shodown III** y que lo diferencia del resto de títulos de la saga. No hay humor en el dramatismo que empapa todo el videojuego. Las siempre mal vistas cargas desde el cederrón que lastran la credibilidad de la **NeoGeoCD** aquí se aprovechan para mostrar pequeñas animaciones de estética propia de dibujo animado checoslovaco: suaves, inquietantes, oscuras y apesadumbradas, trazos al carboncillo que en este formato aparecen en otras ocasiones de forma estática, en momentos aparentemente innecesarios y que enriquecen la sensación de autodestrucción de la trama.

Vale añadir que los tiempos de carga no son nada hastiantes y que llegan a ser agradecidos después de un frenético combate que en muchas ocasiones se ha resuelto con calculada estrategia. Recuerden la cuestión de dejarse pegar para luego golpear con mayor efectividad.



CACA DE LA VACA

Aparecida para **PSX** en el año 2000, esta conversión se considera ya no sólo nefasta sino que también se define como el peor juego de lucha jamás editado en la máquina de Sony. Mal sonido, movimientos obtusos, control asmático, gráficos capados...



HERMOSA ESTAMPA de un joven posando para todos ustedes. Su nombre es Ukyo Tachibana y sus aficiones son las manzanas, luchar y vomitar sangre.

LOADING PLEASE WAIT Para muchos de ustedes este es un mensaje incomprensible. Para muchos de nosotros, también.



Samurai Shodown III se considera popularmente un título poco digno, pero es debido al examen que recibe su contrapartida **MVS** o **AES**, un juego que en comparación con otros de la saga carece de frenético dinamismo y que delimita el número de personajes a una simple docena, que no tiene humor ni animaciones de coña, que es relativamente más rápido de finiquitar y que, básicamente, es demasiado serio para ser un juego. Precisamente por estos motivos y por algunos más *Samurai Shodown III* merece el grado de excelencia, corrige todos los errores de llana jugabilidad de sus hermanas **MVS** y **AES** y aprovecha el soporte para convertir en virtudes lo que normalmente se considerarían inconvenientes.

Como ventajas de tapadillo, el cederrón ofrece añadidos evidentes, como una mayor calidad sonora en los temas musicales, la inclusión de pequeños obsequios al propietario en forma de temas extra audibles desde el pro-

prio reproductor de música de la consola o de uno externo, o sencillamente el típico acceso al panel de configuraciones para elegir niveles de dificultad, formatos de video, idiomas o la manida elección del color de la sangre por aquello de la ridícula censura.

El inesperado final del juego -que incluso hoy en día es inusual- con su parco *scroll* que revela una no menos atípica subtrama, nos deja con una confusión de sentimientos que en muy pocas ocasiones nos proporciona un videojuego. *Samurai Shodown III* es emocional y emocionantemente perfecto. En forma y concepto tiene la belleza, la ternura y el sentimiento de una película de **Akira Kurosawa**, unos detalles que desde aquel año 1995 pocos han sabido apreciar.

EL CEDERRÓN MEJORA LO QUE EN EL CARTUCHO NO SE SUPO APLICAR

RAZONES DE 10

1 LA COIN-OP EN CASA

Es lo que tiene cualquier juego de NeoGeo, que uno lo puede jugar en su casa en cualquier momento.

2. BUENO, BONITO Y BARATO

La NeoGeo de los menos ricos, la de cederrón, aumentaba el autoestima de la clase media.

3 LIANG SHAN PO

Desde la lejana serie de televisión *La Frontera Azul* no hablamos visto chinos tan achinados.

4 EL CABREÓMETRO

Cuanto más te atizan, más mala leche acumulas y más poder destructor alcanzas. Poner la otra mejilla aquí tiene sentido.

5 ANTIHÉROES

Todos los personajes combaten exigiendo retribución; el odio y la venganza les impulsa argumentalmente a matar sin cachondeos ni medias tintas.

6 BONUS TRACKS

Las pistas de audio del CD mejoran la BSO de la recreativa e incluyen cortes musicales j-poperos y anuncios de próximos juegos.

7 CARISMA 100%

Cada personaje tiene una personalidad extremista. Un luchador que después de ganar, tose y escupe sangre lo dice todo.

8 COMBOS DE DOLOR

Los combos y los fatalities le duelen hasta al que juega. No aptos para epilépticos.

9 EL ZOOM

Impresionantes los zooms de cámara durante el juego. El pixel a tamaño de pixel.

10 PARA PETÁRSELO

Poco más de una docena de combates hacen falta para acabarse el juego. Corto e intenso, como el folgar.

CONCLUYENDO

Si fuera una película sería un spin-off de *Kill Bill*. Si fuera una canción sería *La Novena* de Beethoven. Si fuera un cuadro, *Samurai Shodown III* estaría expuesto en el Hermitage de San Petersburgo.

GRÁFICOS

9,2

SONIDO

9,6

JUGABILIDAD

10

DURACIÓN

9,5

NEO-GEO CD

GLOBAL

10

¡PARTICIPA!

PROEIN Y SUPERJUEGOS XTREME TE INVITAN A CONSEGUIR UNO DE ESTOS MAGNÍFICOS LOTES: 10 ARKANOID DS + MANDO ESPECIAL; 10 SPACE INVADERS EXTREME PARA PSP O 10 SPACE INVADERS EXTREME + MANDO ESPECIAL PARA DS. PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA O ENTRA EN WWW.REVISTAXTREME.COM ANTES DEL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2008.



© TAITO CORPORATION 1978-1986 2008 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. SQUARE ENIX Y EL LOGO DE SQUARE ENIX SON MARCAS REGISTRADAS O MARCAS COMERCIALES DE SQUARE ENIX CO., LTD.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. "PSP", "PLAYSTATION" AND "PSP" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

XTREME

PSP
PlayStation Portable

NINTENDO DS

SQUARE ENIX **proein** games

3+
www.pegi.info

NINTENDO DS™
NINTENDO DS™
NINTENDO DS™



10
SPACE INVADERS EXTREME
PARA PSP

¿En qué año apareció
Space Invaders?

- A) 2000
- B) 1994
- C) 1978

CONCURSO ARKANOID DS + SPACE INVADERS EXTREME

POR SMS AL 5575

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Solo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra arkanoidsj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: arkanoidsj A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB: WWW.REVISTAXTREME.COM

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje: 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La información contenida en esta revista es de carácter informativo y no constituye una oferta de inversión. La información contenida en esta revista es de carácter informativo y no constituye una oferta de inversión.

¡SUSCRÍBETE AHORA!

UN AÑO DE

xtreme

CON UN 25% DE DESCUENTO

11 EJEMPLARES
POR 24,34 EUROS

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A LA REVISTA **xtreme**

☐ SUSCRIPCIÓN ANUAL (11 EJEMPLARES) CON EL 25% DE DESCUENTO AL PRECIO DE 24,34 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 52,00 €. Resto Países: 56,00 €

NOMBRE	APELLIDOS	
DIRECCIÓN	Nº	PISO
POBLACIÓN	PROVINCIA	CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO	NIF	EMAIL

FORMA DE PAGO:

☐ ADJUNTO CHEQUE NOMINATIVO A EDICIONES REUNIDAS, S.A. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID

☐ GIRO POSTAL Nº (INDICANDO EN EL APARTADO "TEXTO": SUSCRIPCIÓN REVISTA SUPERJUEGOS.)

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA: BANCO / SUCURSAL / DC / CUENTA

☐ TARJETA DE CRÉDITO Nº

TITULAR:

FIRMA TITULAR:

ENVIAR ESTE CUPON A
Ediciones Reunidas S.A.
Revista Superjuegos Xtreme
Departamento de suscripciones
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones:

902 104 694 de 9 a 14 horas.

Fax: (91) 586 33 52.

E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.



Retro



Nº20
SEPTIEMBRE 2008

xtreme

100% AÑEJO - 0% NOVEDADES

THUNDER FORCE

LAS BAMBAS

RETRO-ROTURA

DWARF FORTRESS



rygar

mitología a
rebanadas

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

JOHN TONES

Veo en lontananza polémica con el artículo de la retrorotura que hemos preparado este mes. El fanático del Retro (pero el fanático integrista, el talifán inaguantable) no quiere que le discutan ninguno de sus intocables, cuando la discusión es precisamente la mejor manera de reafirmar a los clásicos y derribar ídolos con pies de barro. La sensación de frustración que se produce cuando el pasado no es tal y como lo recordábamos (tal y como lo imaginábamos) es la protagonista de un análisis que hemos preparado, precisamente, desde el amor absoluto hacia los clásicos. Por eso. Porque a veces, el amor también duele.

ILUSTRACIÓN POR MIGUEL PORTO



THUNDER FORCE VI

El inesperado regreso de uno de los shoot'em ups clásicos de los 16-bits

● **Thunder Force**, hoy día una serie un tanto olvidada, copaba las portadas de las revistas de videojuegos en la primera mitad de los noventa con su cuarta entrega, el punto álgido de una serie de juegos que había madurado a lo largo de una década. Desde su nacimiento en 1983 como sencillo matamarcianos destinado a los ordenadores personales japoneses, **Techno Soft** acumuló ideas y pericia técnica y añadió novedades en cada entrega sin poner en juego la identidad de la saga como vibrantes juegos de disparos con scroll lateral. La serie, sin embargo, da el gran salto con su segunda entrega en 1988, que aparte de repetir en su versión para ordenador, comienza una alianza con **Sega** para dotar a su flamante **Mega Drive** del mejor de los shoot'em ups posibles en

EN LOS SHOOT'EM-UPS, NO HAY MUERTE QUE DIEZ AÑOS DURE

un sistema casero de la época. Así, **Mega Drive** ve también la salida de la tercera y la cuarta entrega, en 1990 y 1992 respectivamente, sin perder un ápice de su atractivo. Tras un breve interludio con **Thunder Force AC**, una entrega exclusiva para salones recreativos (aunque convertida para **Super Nintendo** con el nombre de **Thunder Spirits**), **Thunder Force** regresa a las consolas de **Sega** en 1997 con **Thunder Force V**, desarrollado para **Saturn** y convertido posteriormente para **PlayStation**. Y así han pasado diez años hasta que para sorpresa de todos **Sega** anuncia el lanzamiento de **Thunder Force VI** para **PlayStation 2**, la consola inmortal, con una entrega que promete conservar los elementos distintivos de la serie, pero con un apartado visual a la altura de otras resurrecciones, como **R-Type Final** o **Gradius V**. Su distribución a nivel internacional es una incógnita, pero en Japón su lanzamiento se producirá el 30 de Octubre de este año. **_Chaiko**



SWOOOSH!!! Tal vez **Thunder Force VI** nos brinde la oportunidad de volver a disfrutar de una portada en la que una nave espacial hace alguna clase de insensatez, como volar a ras de mar.

REMAKE DEL MES



I SEE YOUR TRUE COLORS... Resulta curioso que la idea del juego resulte más marciana hoy día que hace dos décadas. Sin embargo es ahora cuando es posible ejecutarla con una belleza fuera de toda duda.

WIZBALL

<http://retrospec.sgn.net/game/wizball>

● **Graham Goring** cuenta en su haber con algunos remakes notables, como el dedicado a **Cyberoid II**, que le han labrado una gran reputación en la escena. Al parecer, piensa dejar de lado los remakes para dedicarse a la programación de juegos nuevos de forma independiente. Sin embargo su despedida, al menos de momento, llega en forma de remake de uno de los clásicos subterráneos de los ochenta: **Wizball**. En **Wizball** el objetivo es colorear los distintos mundos de scroll lateral que hay que atravesar intacto, obteniendo por el camino los distintos colores necesarios para cada nivel. Una propuesta original que el remake respeta escrupulosamente, con el único añadido de una notable mejora gráfica (está basado en la mejor versión de la época, la de **Commodore 64**), y un control más ajustado. **_Chaiko**

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.

C./Virgilio 9.

Ciudad de la Imagen

Pozuelo de Alarcón.

28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón

a tu tienda **GAME-CentroMAIL**

más cercana.

Para más información llama al

902 17 18 19.

DESCUENTO DE

5 €

**AL COMPRAR
UNO DE ESTOS
JUEGOS**

PS3



PVP RECOMENDADO
49,95 €

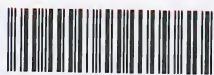
SÓLO PARA

xtreme

44,95 €

MOTORSTORM COMPLETE

☐ AÑADIR
AL PEDIDO



PS2



PVP RECOMENDADO
39,95 €

SÓLO PARA

xtreme

34,95 €

WALL-E

☐ AÑADIR
AL PEDIDO



PSP



PVP RECOMENDADO
39,95 €

SÓLO PARA

xtreme

34,95 €

**NARUTO ULTIMATE
NINJA HEROES 2**

☐ AÑADIR
AL PEDIDO



WII



PVP RECOMENDADO
59,95 €

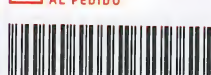
SÓLO PARA

xtreme

54,95 €

SOUL CALIBUR LEGENDS

☐ AÑADIR
AL PEDIDO



XBOX 360



PVP RECOMENDADO
59,95 €

SÓLO PARA

xtreme

54,95 €

LEGENDARY THE BOX

☐ AÑADIR
AL PEDIDO



CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

TELÉFONO

APELLIDOS

Nº

CÓDIGO POSTAL

EMAIL

PISO

CIUDAD

NIF

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2008

xtreme

GAME

CENTRO MAIL



rygar

coge un planteamiento sencillo, añádele una dosis de imaginación fuera de lo común, y habrás fabricado un éxito. Déjalo reposar unos años y además tendrás todo un mito.

_CHAIKO

● **Rygar** es un poderoso recuerdo en la mente de numerosos jugadores de los ochenta, un juego que muchos vivimos en su primera aparición para salones recreativos, y que después revisitamos en sus diversas encarnaciones caseras. Los años pasaron, y la idea que uno podía tener de la versión arcade de **Rygar** crecía y crecía hasta el infinito, hasta que la aparición de emuladores posibilitó el reencuentro con dicho juego en su versión original.

¿Se enfrentó el sufrido jugador a una retrorotura autoinducida (concepto que exploramos en otro artículo de este mismo número), o por el contrario se encontró con el juegazo imprescindible que recordaba? Lo cierto es que **Rygar** es un juego tremendamente irregular, así que queda entre dos aguas. La base jugable es una de las más sencillas de su época: Rygar es un héroe legendario con la misión de exterminar cientos de enemigos hasta acabar con su líder y

librar así su amada tierra de la maldad. Esto, en términos jugables, se traduce en un *crossover* entre *shooter* y *beat'em-up* con algunos tintes plataformeros. El único arma que porta Rygar es, eso sí, una de las más originales del medio, que incluso hoy día mantiene su atractivo: una suerte de afilado escudo que puede lanzar contra los enemigos y recuperar al momento gracias a la cadena con la que está sujeto, lo que se ha dado en llamar *diskarmor*. Algo a medio camino entre el escudo del Capitán América, un yo-yo, y esa arma alocada que portaba uno de los malos de *Octopussy*.

El planteamiento es sencillo, pero eso no significa en absoluto que el juego sea fácil, y es que **Rygar** es una de las experiencias más frustrantes de su época. El *diskarmor* tiene cierta complejidad en su manejo, pudiendo lanzarse hacia delante o bien hacia arriba, creando un semicírculo sobre **Rygar** hacia su espalda. La mecánica de salto no tiene mucho misterio,



aunque sí una función más allá de saltar obstáculos: brincando sobre los enemigos se les puede dejar temporalmente inhabilitados, quietos en su sitio.

Aunque ambas son las acciones por defecto, **Rygar** introduce un nuevo elemento al aparecer cada cierto tiempo unos ítems que mejoran las habilidades de Rygar. Estas mejoras caen del cielo, y permanecen activas mientras el jugador no pierda una vida. En total son cinco, y pueden llevarse todas a la vez. La primera, una estrella, le da un mayor alcance al *diskarmor*. La segunda, una corona, da más fuerza a los ataques del *diskarmor*, con lo que es posible eliminar a varios enemigos con un solo golpe. El tercer ítem es una cabeza de tigre, y provoca la muerte inmediata de los enemigos al saltar sobre ellos, en lugar de noquearlos. El cuarto ítem, un crucifijo, es más caprichoso: rara vez aparece, y cuando lo hace sus efectos varían. En principio proporciona invencibilidad durante un breve periodo de tiempo, pero también puede hacer que durante ese tiempo el jugador reciba más puntos por cada baja enemiga. Cuando termina su efecto, desaparece, siendo el único no permanente. El quinto y último es un sol y cambia la forma de actuar del *diskarmor* radicalmente: en lugar de trazar un semicírculo al dispararlo hacia arriba, traza una línea recta, aunque también es posible hacer que suba y después gire hacia un lado concreto (a pesar de que el control de este último aspecto no es muy afortunado).

Con todos ellos **Rygar** es toda una máquina de matar, aunque no es una tarea sencilla. La aparición de estos ítems parecía caprichosa en su época, pero hoy día se sabe que depende de en qué nivel de dificultad tuviese configurada la máquina el responsable de la sala: a mayor dificultad, y por contradictorio que parezca, más fácil es que aparezcan los ítems, pudiendo conseguir los cuatro principales ya en el primer nivel.

La obtención de ítems, al margen de las mejoras para Rygar, es una de las razones de

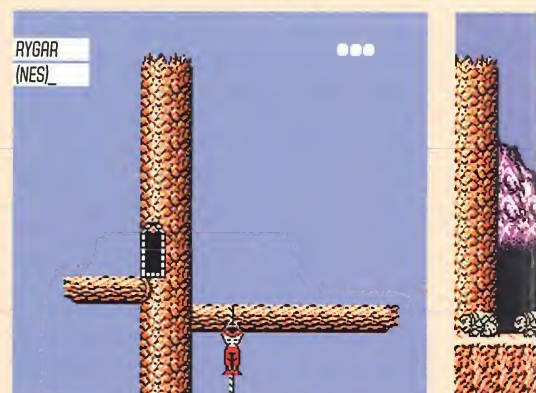
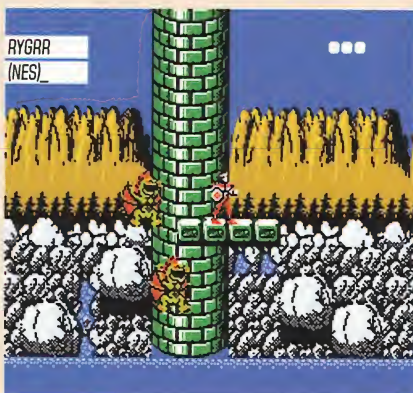
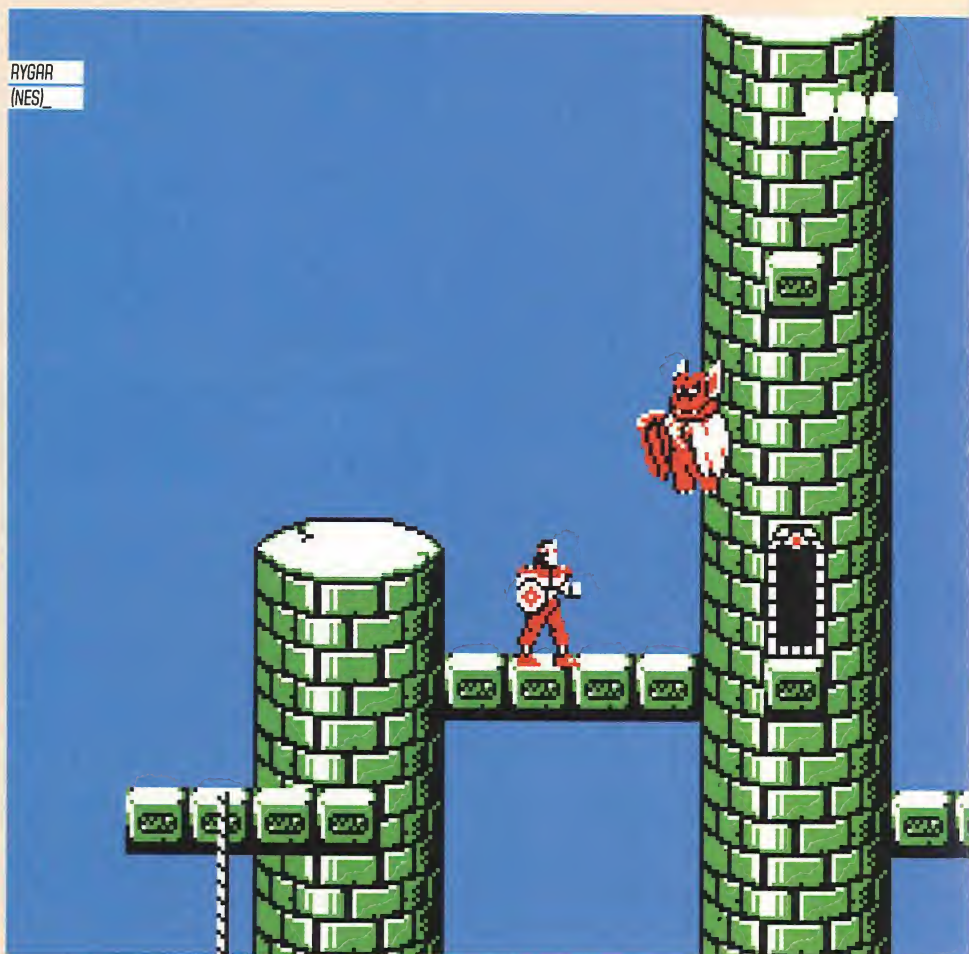
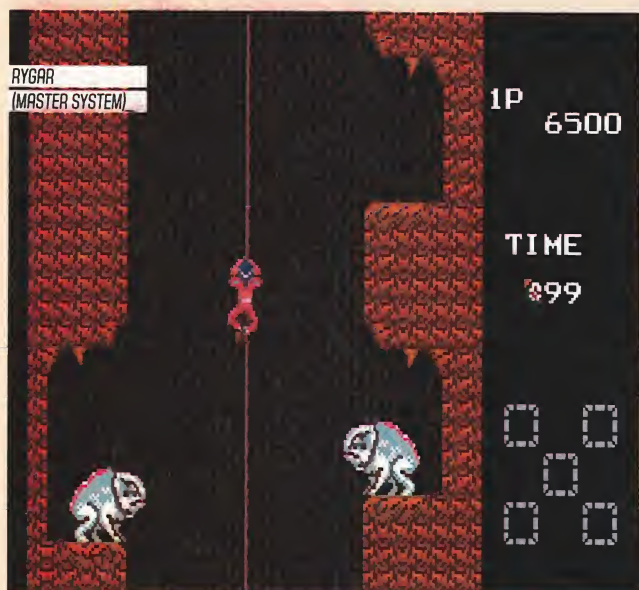


ser del juego, y es que como en casi cualquier recreativa de la época, uno de los objetivos es conseguir la mayor puntuación posible. A lo largo de los niveles, Rygar se cruza con todo tipo de ítems, que proporcionan desde apenas 200 puntos, hasta un misterioso pergamino, una leyenda urbana dentro de los salones recreativos (aunque podemos dar fe de que existe, oculto en cierto lugar del nivel 13), que proporciona un millón de puntos y sólo aparece una vez durante el juego.

A los ítems se suma la propia capacidad del jugador para eliminar cuantos más enemigos mejor y en el menor tiempo posible, ya que el cómputo de ambas cosas servirá para calcular el bonus y el rango del jugador al final del nivel. Como en muchos arcades clásicos, no se trata de jugar por jugar, sino de hacerlo bien y ser el mejor. No es una labor sencilla: los enemigos no son especialmente inteligentes, pero sí furibundos y muy numerosos, y pueden ata-

El final de Rygar no resulta especialmente memorable, combatiendo a muerte con el espantajo de La Ilustración

car tanto por tierra como por aire. A las oleadas de enemigos se une el factor temporal, que obliga a terminar un nivel con rapidez, ya que cuando el tiempo se agota aparece un monstruo volador gigante que, a pesar de que otra de las leyendas que rodea al juego pueda decir lo contrario, es invulnerable y sólo desaparece si llegamos al final del nivel antes de que nos atrape. Por otro lado están ciertos niveles de plataformas, en los que el peligro no es sólo caer al vacío o la lava, sino que a mitad de salto nos golpee un mortal salpicón de lava. Como decíamos, una propuesta sencilla pero difícil ☹



de completar. El juego consta de veintisiete niveles, a cuál más difícil, poblados por más de dos decenas distintas de enemigos.

Lo cierto es que *Rygar* destaca por la imaginación que desprenden sus escenarios y personajes, dentro de las limitaciones típicas del momento. Aunque sean cosas sin consecuencia en el juego, el jugador no puede sino maravillarse con las evocadoras puestas de sol, o con elementos situados al fondo de la acción como un mamut caído (que sólo aparece una vez). Todo ello desprende mucho mimo en el diseño gráfico del juego.

A pesar de que hay cierta repetición a lo largo del juego, lo cierto es que con una sabia disposición de elementos se consigue crear la sensación de que cada nivel es distinto al anterior, aunque sea a costa de hacer peligrar la propia coherencia geográfica y temporal del juego, ya que los niveles no fluyen con demasiada lógica. Sea como fuere, con

su sencillez, su dificultad y sus repeticiones, *Rygar* atrapa por el carisma del personaje y su arma, el escenario que los rodea y la rotundidad con la que el juego se dirige al jugador, ejemplificada con el clásico *Let's fight!* al principio de cada vida, con el nombre que se le da al bonus por matar enemigos (*Repulse bonus*), o por el hecho de que la propia Muerte aparece para llevarse nuestro cuerpo al fracasar. Lo de menos es que haya un verdadero *final boss* al final del nivel veintisiete, es el viaje lo que hace que merezca la pena.

Rygar ya había establecido el mito en salones recreativos, y no tardó en llegar a los hogares. Primeramente llegó a los ordenadores caseros de 8 bits, con versiones correctas que no aportaban nada respecto al original. Como siempre el gato se lo llevaba al agua la versión para el ordenador nipón *Sharp X68000*, con otra conversión *pixel perfect* en su haber. Otra versión se hizo para *Atari Lynx*, siendo correcta y

CUATRO CONVERSIONES A NES QUE LO DIERON TODO

Los juegos destinados a salones recreativos tenían una particularidad, y no era algo precisamente positivo: dada la inmediatez que buscaban, solían ser juegos cortos, y relativamente limitados en su mecánica de juego. Sin embargo contaban con el añadido extra de una mejor presentación audiovisual con la que no podían competir los sistemas caseros en sus conversiones. Pero ante algo así, y a pesar de existir conversiones directas de calidad variable, se produce una reacción: utilizar el reclamo de un juego arcade célebre para ofrecer una versión casera distinta, más compleja y duradera, y que justificase el mayor desembolso monetario para el jugador. Es el caso de *Rygar* en NES, pero hubo muchos más.



WILLOW. NES, 1989. Muy distinto a su versión para salones recreativos, que era una suerte de hack n' slash, esta versión de *Willow* es un sencillo RPG en la línea de *The Legend of Zelda*, cargado de ítems, armas varias, y todo tipo de magia.



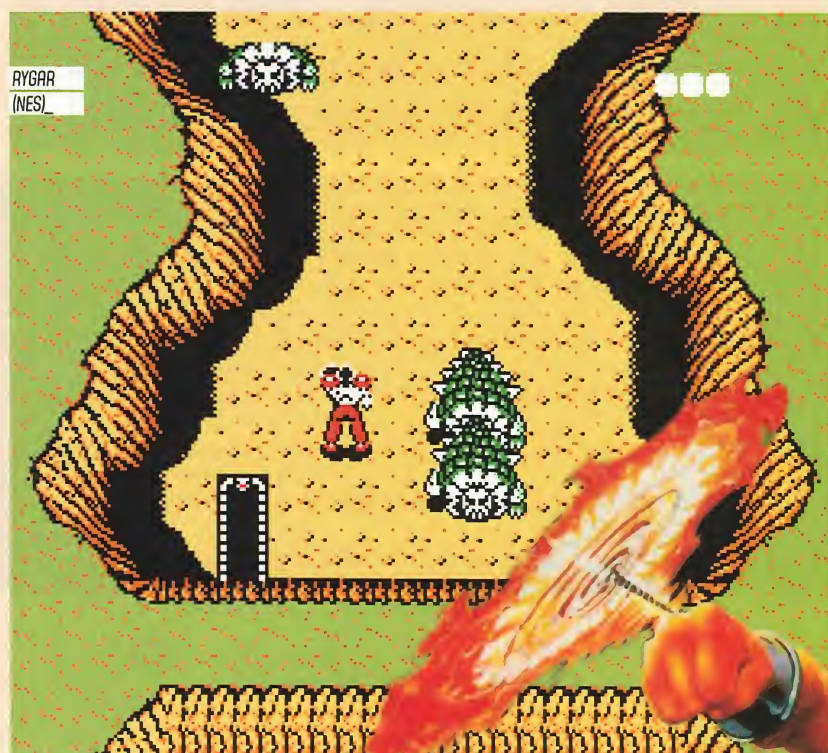
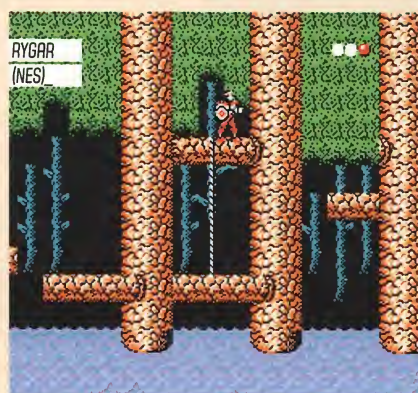
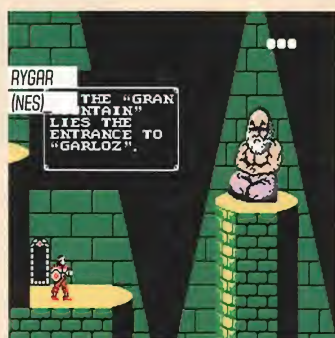
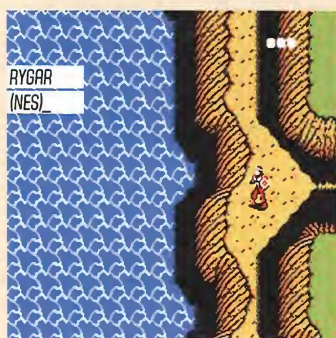
TROJAN. NES, 1986. Ya en su versión arcade era una joya del hack 'n slash por su mezcla de macarrismo y espadas, algo inusual, pero la versión para NES aportaba además un adictivo Modo Versus para dos jugadores, inexistente en el original.



BIONIC COMMANDO. NES, 1988. Tomando tan sólo la base del arcade, Capcom creó un juego completamente nuevo para NES, con libertad de acción, un uso extendido del brazo biónico, decenas de secretos por descubrir, y un enemigo carismático.



NINJA GAIDEN. NES, 1988. La versión arcade de *Ninja Gaiden* era más bien mediocre, aunque con un apartado audiovisual notable. Es sin embargo la versión de NES la que mejor aprovecha las habilidades típicas de un ninja para crear un clásico.



fiel al arcade en la base, aunque confundiendo los poderes del *diskarmor* y eliminando cuatro niveles. Para ser una versión portátil, audiovisualmente resultaba sorprendente. La última conversión directa llegó a **Master System**, aunque se distanciaba del original eliminando elementos básicos como los pozos de lava, y añadiendo una serie de cuevas subterráneas y un sistema de ítems distinto. En cualquier caso *Rygar* se benefició de buenas conversiones, adaptadas a cada plataforma.

La versión de NES es una multiplicación de las posibilidades del juego original

Un Rygar casero diferente

Sin embargo esa no era su última palabra: para NES se produjo una versión de *Rygar* distinta al resto. Lo primero que llama la atención es la inclusión de una barra de energía para *Rygar*,

algo que ya de por sí trastoca toda la mecánica del juego original. Pero no es lo único, y es que aunque los primeros pasos en el juego puedan recordar a su homólogo arcade, pronto el jugador se encuentra con un mundo que sigue unas reglas distintas. El único arma disponible es el clásico *diskarmor*, sin ítems que mejoren sus

características (aunque sí existan mejoras puntuales). A cambio, esta versión de *Rygar* se basa en la acumulación de experiencia, y cuantos más enemigos elimine *Rygar*, más fuerte será, y más daño hará el *diskarmor*. Así se pasa de tener que lanzar varios golpes para eliminar a un simple enemigo al principio del juego a eliminar a varios de un golpe. Al contrario que en el arcade, las acciones del jugador tienen una recompensa directa en el juego y su mecánica,

y no sólo en forma de puntos. Además se incluye un sistema de magia: recogiendo los puntos estrella que dejan algunos enemigos es posible utilizarlos bien para recuperar la energía de *Rygar* al completo o bien para destruir a todos los enemigos en pantalla. Otros ítems intervienen directamente en el juego, como el garfio arrojado o la ballesta, indispensables para alcanzar zonas del mapa inaccesibles de otro modo. El mapa, de hecho, supone la ruptura definitiva con el original: *Rygar* para NES presenta un extenso mundo en el que hay libertad de movimiento, lo que implica a veces visitar zonas ya superadas, con un punto de vista que varía entre el del arcade y otro cenital. Este *Rygar* es más completo y satisfactorio que el original, y un ejemplo de cómo trasladar un arcade a los hogares sin perder su esencia, aventurera en este caso.

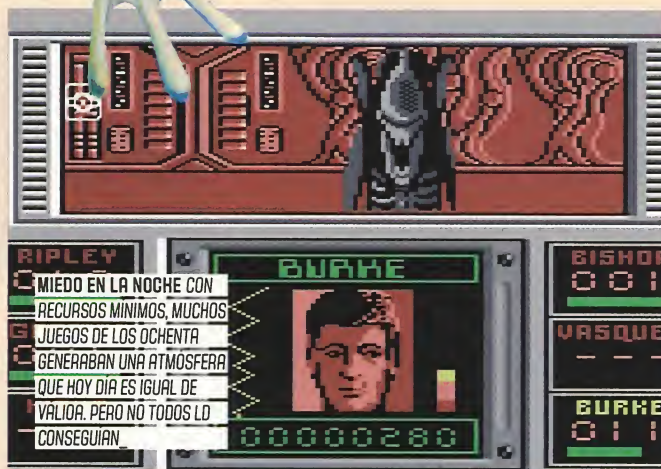
Retro



DEJEMOSLO CLARO
JET SET WILLY ES UN
CLASICO ABSOLUTO. NOS
CHIFLA SU COLORIDO
Y SU IMAGINERIA. PERO
REJUGARLO HOY ES UNA
TORTURA CHINA



GRAFICOS DE DIEZ LA
PERFECCION PIELADA DE
ALGUNOS JUEGOS ANTIGUOS
HACEN QUE SU PROPUESTA
SEA ABSOLUTAMENTE
INTEMPORAL



RIPLEY
MIEDO EN LA NOCHE CON
RECURSOS MINIMOS, MUCHOS
JUEGOS DE LOS OCHENTA
GENERABAN UNA ATMOSFERA
QUE HOY DIA ES IGUAL DE
VALIDA, PERO NO TODOS LO
CONSEGUIAN

_S.T.A.R. (TEXTO PRINCIPAL), JOHN TONES, CHAIKO, MR. WINTERS

retro-rotura

¿es La nostalgia una venda en los ojos de los jugadores veteranos? ¿cómo sienta contemplar muchas horas invertidas en una medianía?

inventados que tiene mucha relación con ustedes y que les ha de interesar: «retrorotura».

La palabra «retrorotura» se [auto]define como un trauma emocional provocado por el desengaño y la decepción que provoca el recuerdo respecto al presente. Aplicado en la comunidad de los videojuegos viene a decir que un juego que nos pareció la repaño en nuestro pasado, probado y catado en el momento actual nos parece una soberana mierda. O cuanto menos no nos parece tan bonito como insistíamos en recordar.

Esta simple y simplista definición acarrea controversias existenciales al mismo tiempo que provoca interesantes conversaciones violentas en los foros del ramo que dudan de la legitimidad de la retrorotura y exigen una percepción objetiva del medio videojueguil. Si tan sencilla es la definición, igual o más sencilla es la forma de entenderla:

- La retrorotura es una percepción totalmente subjetiva de quien la experimenta, y en esta cuestión no hay mucho que discutir. El estímulo recibido por el videojuego en el primer momento de jugarse o en su continuado disfrute y su consecuente almacenaje en el recuerdo o en el subconsciente, es personal e intransferible, así como las experiencias vividas adquiridas o impuestas entre ese grato y mágico momento hasta el presente en el que el juego vuelve a [re]descubrirse.

- La asimilación por parte del individuo y su posterior posicionamiento a favor o en contra de la retrorotura depende en gran medida de su bagaje cultural, videolúdicamente hablando. Aceptando que un jugador se queda roto por un efecto en el pasado y una reacción en el presente, se ha de estudiar si entre los dos puntos ha existido una persistencia de actividad en el medio o si por lo contrario entre ese antes y este después existen vacíos existenciales que incrementan la sensación de desengaño. Dicho de otra manera, una persona

Toda actividad que genera comunidad mecaniza el léxico para crear nuevos vocablos y para traducir en palabras conceptos e ideas. Suelen ser términos acomodados tanto lingüística como semánticamente, a veces castellanizando vocablos extranjeros -láser, cederrón, bluýín-, a veces haciéndolos propios sin modificar -internet, jazz, set- y a veces creando etimologías totalmente nuevas que se enlazan con un nuevo significado. Ya se verá si en el futuro la Real Academia Española los acepta oficialmente.

En otros momentos se crean neologismos derivados de otras formas, en unión o en independencia de los anteriores condicionamientos, nuevas palabras inventadas que por su uso en un ambiente concreto no suelen necesitar descripción porque el propio entorno ya las hace entendibles. Términos como hypear, rípeo o expresiones como «tostar un cederrón» se popularizan y entienden. Otras permanecen frescas y no están todavía extendidas -ni obligación tienen a hacerlo ni de ser popularizadas- pero sin embargo mantienen su capacidad de ser entendidas por las personas del entorno. Hoy trataremos uno de estos nuevos términos





PARADIGMA DE LO INMORTAL JUEGOS COMO METAL SLUG, A PESAR DE SU DIFICULTAD DE TIEMPOS PRETERITOS, ERAN PERFECTOS EN SU DÍA Y SIGUEN SIÉNDOLO HOY. LOS PORQUES SON DIGNOS DE ESTUDIO

SECRETO A VOCES

JUEGOS COMO EXPLORING FIST MANTIENEN INTACTA SU PRECISIÓN Y SU AMBIENTACIÓN. DÉCADAS DESPUÉS



VERÁS LUEGO DENTRO DE VEINTE AÑOS, VERÁS QUE RETROROTURA MÁS BONICA CON ESTA ORGÍA POLIGONAL. PERO NO PASA NADA. SE ASUME, SE LLEVA CON DIGNIDAD Y YA ESTÁ



SOLO NO PUEDE EN MUCHAS OCASIONES, LO QUE HA HECHO QUE UN JUEGO SE CONVIERTA EN INTEMPORAL ES ALGO TAN SENCILLO COMO LA POSIBILIDAD DE COMPETIR CONTRA UN AMIGO

que ha experimentado una escala continua e ininterrumpida como jugador de videojuegos no sufrirá una retrorotura traumática pues a lo largo de su carrera habrá ido aceptando con inmediata continuidad que lo que otrora vivió ha ido perdiendo credibilidad emocional, por lo tanto al llegar al momento actual no padecerá ningún tipo de shock y aceptará la retrorotura como algo evidente y natural. De otro modo, si el jugador resultó ser un consumidor más y si ni en su momento ni durante la transición hasta el punto actual no fue un seguidor de los videojuegos y ahora se viste o adquiere la titularidad autoimpuesta de enterado de los videojuegos, la retrorotura puede darse de dos formas antagónicas en lo referente a su significado: aceptarla o negar su existencia.

El deseo que provoca la nostalgia en el videojugador es inquietante para él mismo, aceptar que lo de ayer hoy le resulta decepcionante implica pensar que lo que hoy le parece sublime mañana puede ser una chusta; por lo tanto la elección aparentemente lógica es negar la existencia de la retrorotura para dar crédito al presente continuo y así evitar la paradoja temporal de que el mañana nos lleve la contraria. Es un camino fácil pero también es un

camino equivocado: cualquier tiempo pasado, incluso el que aún tiene que suceder, no está obligado a ser mejor como reza el dicho popular. La negación de la retrorotura es un engaño sobre uno mismo y sobre todos los demás. Es una respuesta coherente al conflicto emocional provocado pero también será intrínsecamente inadecuada y desproporcionada.

La aceptación o, en su defecto, la determinación dogmática y categórica de la existencia de la retrorotura tampoco está regida por términos absolutistas. Un jugador cuya experiencia en los videojuegos empiezan a partir de una máquina next-gen puede considerar por simpatía social que la retrorotura es universal y generalista. A su modo no errará, puesto que su criterio se basará en la cualidad cuantitativa de los productos actuales y con mucha probabilidad se verá incapacitado de valorar los productos preteritos en su modo cualitativo.

Es vital que el término retrorotura -en caso de extenderse y de que pueda ser empleado sin ningún tipo de complejo por grandes y peque-

ños- se entienda sin que su uso omita ninguna de las acepciones anteriormente citadas. No obliga, no obstante, que la consideración retrorota de un videojuego lo considere apesadumado y su apreciación positiva del pasado sea inversamente proporcional a la apreciación negativa del presente. Estamos hablando de consideraciones y opiniones subjetivas, siempre. Un juego clásico como pudiera ser **Pac-Man** nos pudo parecer la cúspide en relación a la jugabilidad y a la adicción casi ludópata, méritos que en la actualidad y con el cúmulo de nuevos estímulos intelectuales nos pueden parecer mojado, que ya no nos excite como antes y que, por tanto, lo consideremos caduco y carente de gracia. Debe quedar claro que estos puntos no positivos no eclipsan toda su grandeza atemporal ni lo convierten en un renegado: Pac-Man sigue siendo un clásico revolucionario, indiscutible y divertido. La retrorotura, en fin, y que quede claro, no reclasifica: tan sólo reestructura subjetivamente la escala de valores de quien la experimenta.

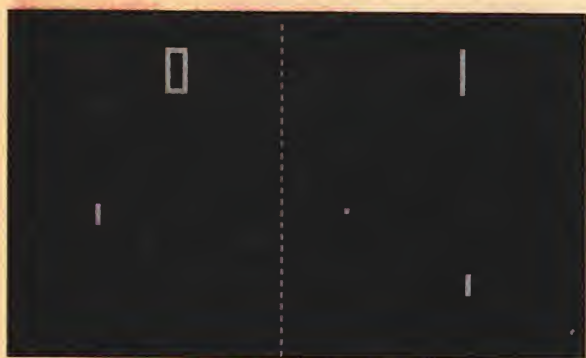
Sinclair ZX Spectrum

JET PAC



JET PAC (SPECTRUM, 1983)

El primer título de **Ultimate**, de dificultad basada en la prudencia del jugador (poderoso en la horizontal, gracias al láser infinito, pero vulnerable en el vuelo vertical) para recorrer la pantalla. La fluidez y realismo de su vuelo simulado todavía hoy resultan sorprendentes y disfrutables.



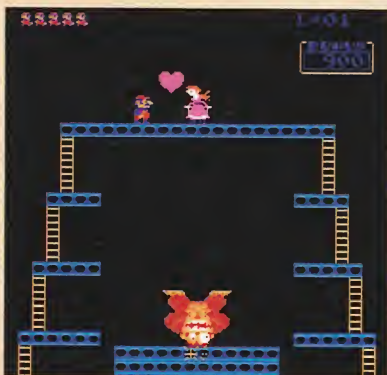
PONG (1972, ARCADE)

Cualquier juego multijugador, por prehistórico que sea, aguanta el tipo perfectamente. Hoy día, y a pesar de su abstracción gráfica, si coges a un amigo, dos cervezas y un emulador de **Pong**, doce cervezas después tendrás en tu haber seiscientas partidas de **Pong** más y un amigo menos.



ASTEROIDS (1979, ARCADE)

Velocidad infernal y, de nuevo, unos gráficos perfectamente válidos hoy día por su sobriedad para un título divertidísimo hoy gracias a La Inercia.



DONKEY KONG (1981, ARCADE)

Lo icónico de sus personajes, la precisión de su acción y el diseño de sus escenarios justifican que siga habiendo chalados como los que salen en The King of Kong. Del todo.



BRUCE LEE (1984, ORDENADORES 8 BITS)

Claro ejemplo de que menos es más gracias a la icónica presencia de héroes y enemigos, así como un trabajo de ambientación y mecánica absolutamente magistral.

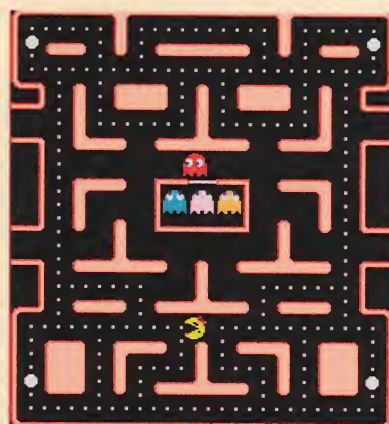


SIR FRED (1986, AMSTRAD, MSX, SPECTRUM)

Muy similar a *Goody* o a *Dr Livingstone, supongo*? **Sir Fred** conserva el carisma de su protagonista y de un gran mapeado por explorar y superar utilizando objetos diversos.

Y SIGUEN FRESCOS, OIGA

Un puñado de joyas que siguen siendo... un puñado de joyas. Rabiosamente bonitos en la actualidad, la jugabilidad no se ha resentido lo más mínimo... Como el primer día.



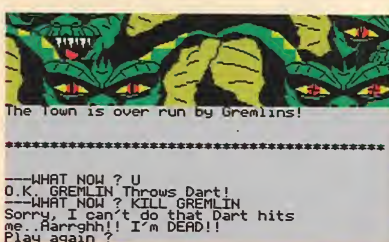
MS. PAC-MAN (1981, ARCADE)

Pac-Man era la repanocha, y es divertido hoy pese a lo repetitivo de su esquema. Pero su secuela, con su variedad y novedades, sigue siendo un furor. Hoy mismo.



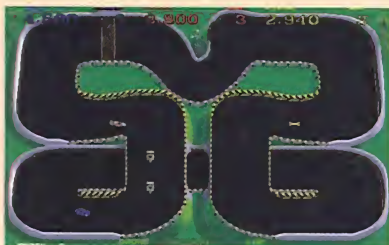
CIRCUS ATARI (1981, ATARI 2600)

Entre los clones de **Breakout** este tiene un sabor especial por el sincopado ritmo de los payasos saltimbanquis y la dificultad progresiva absolutamente equilibrada.



GREMLINS: THE ADVENTURE (1985, ORD. 8 BITS)

Las aventuras de texto no envejecen por su propia naturaleza. Con su ambientación y su frenesí clavado al de la película, **Gremlins** sigue siendo un must.

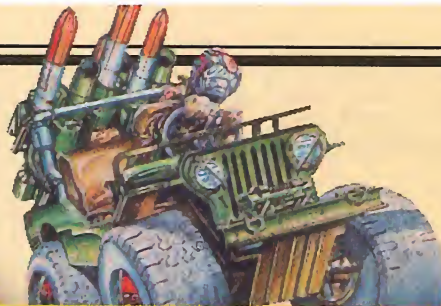


SUPER SPRINT (1986, ARCADE)

Herederio de *Gran Trak 10* (Atari, 1974), el primer videojuego de conducción de la historia, esta versión posterior exige reflejos, nervios de acero y un manejo súper-preciso.

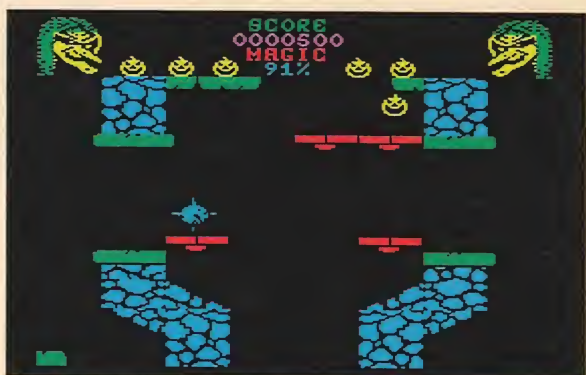
AQUÍ HUELE A MUERTO

Vejestorios a los que duele volver, títulos jubilables... Algunos serán clásicos con los de toda la ley, y bien que se han currado su puesto, pero pruébalos hoy, y retrorotura al canto.



MANIC MINER (1983, SPECTRUM, C64, MSX)

Clásico absoluto, pionero en el uso de música *in-game*, fundador del género de las plataformas... y difícilmente disfrutable hoy: basa su enorme dificultad y alta capacidad de frustración en la memorización de patrones y en un control milimétrico, donde un error de un píxel supone la muerte.



CAULDRON II (1986, ORDENADORES 8 BITS)

Cauldron II cosechó muy buenas críticas en su momento. Se hablaba de su buena realización técnica y de lo divertido de su mecánica de juego. Sin embargo es un juego de difícil control, feo como el solo, y que no genera interés suficiente a la hora de avanzar por el castillo.



ARMY MOVES (1986, ORDENADORES 8 BITS)

Símbolo de males típicos de la llamada Edad de Oro del soft español, *Army Moves* que-ría serlo todo: conducción, vuelo, aventura y acción. Todo mal. Tremendo gazpacho.



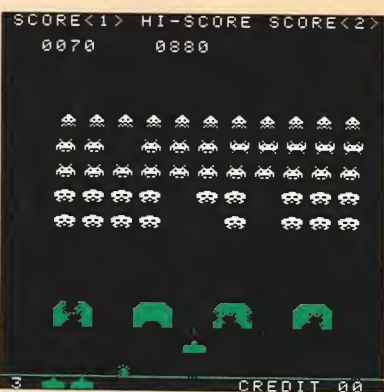
GRADIUS (1986, VERSION MSX)

Versión MSX, ojo. Cualquiera que se acercara a esta conversión buscando la fluidez del original se encontraría con el mal que acabó con los 8 bits: el quiero y no puedo.



SIDE ARMS (1986, ARCADE)

Por alguna razón inexplicable, *Side Arms* despertaba buenos recuerdos. Sin embargo retomarlo es una experiencia soporífera, con un juego repetitivo y desangelado.



SPACE INVADERS (1978, ARCADE)

El típico clásico indiscutible (aquí lo adoramos) que aburre revisado hoy, superado por sus sucesores inmediatos. *Space Invaders*, te queremos, pero lagarto, lagarto.



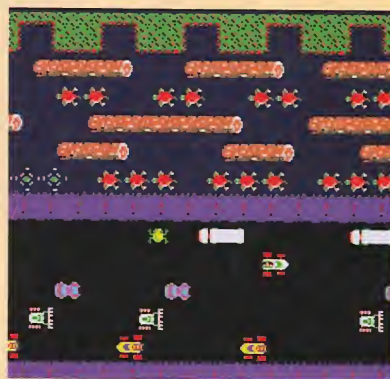
CENTIPEDE (1980, ARCADE)

Especie de *Galaga* minusválido, esta suerte de *shoot'em-up* primigenio y encorsetado pide a gritos un remake de mayor dinamismo.



DUCK HUNT (1984, NES)

Precedente de todos los males que ahora nos martirizan, pero es que en su día tampoco era para tirar cohetes.



FROGGER (1981, ARCADE)

Pochez máxima para un juego de estructura repetitiva y carisma incomprensible. Solo lo jugábamos si no había un *Commando* cerca.



CAMELOT WARRIORS (1986, ORDENADORES)

Otra cosa que aguantábamos en su día porque nos sobraba el tiempo. Reconozcá-moslo. No teníamos nada mejor que hacer.

SPACE INVADERS^{*}

VIDEO COMPUTER SYSTEMTM
GAME PROGRAMTM

112 VIDEO GAMES
MOVING SHIELDS • ZIGZAGGING
LASER BOMBS • FAST LASER
BOMBS • INVISIBLE INVADERS



ATARI

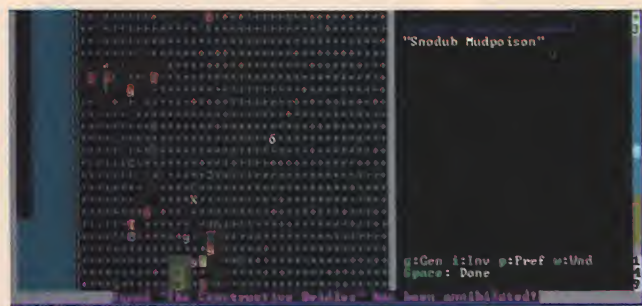
CX 2632

Juegos recientes con sabor a rancio. Estéticas vetustas en formatos actuales. Títulos con un pie en el pasado y otro en el futuro, independientes de modas, tendencias y exigencias de la industria, siempre obsesionada con el momento presente. Los juegos de Moderno Pero Vintage no son ni antiguos ni modernos, ni retro ni futuristas, sino todo ello al mismo tiempo. Bienvenidos al futuro del pasado: justo el momento actual. **_MR WINTERS**



DWARF FORTRESS

UN EQUIPO DE DESARROLLO AMERICANO FORMADO POR DOS HERMANOS ES EL RESPONSABLE DE UNO DE LOS TÍTULOS MÁS EXITOSOS DE LA ESCENA INDIE ACTUAL. DWARF FORTRESS (PC Y MAC) EXHIBE UNA AMBICIÓN Y PROFUNDIDAD SUPERIOR INCLUSO A LA DEL VENIDERO SPORE.

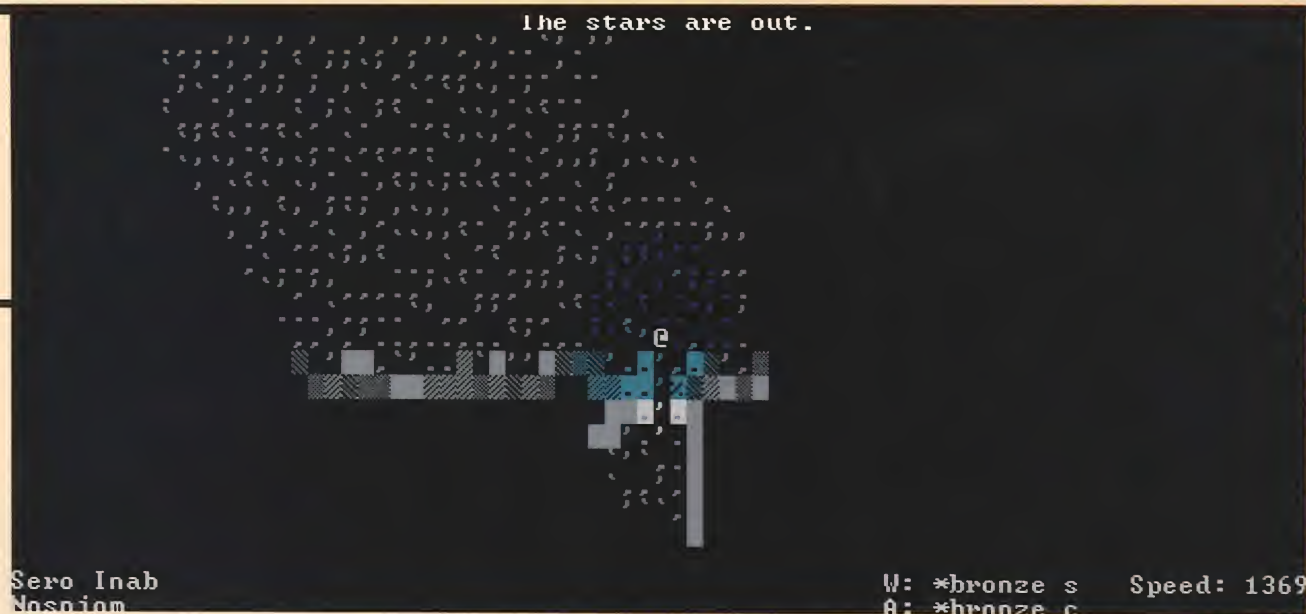


En una industria copada por las producciones millonarias, las sagas consagradas que generan un sinfín de títulos casi idénticos y adaptaciones vergonzosas de toda película, cómic o producto de la cultura popular que se ponga a tiro, resulta refrescante que un título como *Dwarf Fortress* ofrezca, desde su radical independencia, no sólo grandísimas ideas como motor de su jugabilidad, sino una profundidad de juego que rivaliza a la de producciones mucho más ambiciosas.

Dwarf Fortress es una absoluta rareza que parece salida de una máquina del tiempo. Su aspecto gráfico, similar al de un *roguelike* clásico, y su escarpadísima curva de dificultad y aprendizaje, lo situarían en épocas pretéritas de la historia del videojuego, donde los desarrolladores no conocían siquiera el término «jugador ocasional» o «casual»... si no fuese porque el juego ha sido desarrollado hace

menos de dos años. Y nada menos que por un equipo de tan sólo dos personas, los hermanos **Tarn** y **Zach Adams** (recayendo todo el peso de la programación sobre los hombros del primero) que juntos forman el pequeño equipo de desarrollo **Bay 12 Games**.

Los hermanos **Adams** llevan haciendo pequeños juegos desde que acudían al instituto, siempre en el marco de la fantasía heroica. Su primer proyecto, *Dragslay*, era un sencillo homenaje a *Dungeons & Dragons*. Entre el 2000 y el 2004 desarrollaron *Slaves to Armok: God of Blood*, un RPG en 3D, que en 2006 se vería transformado en este *Slaves to Armok II: Dwarf Fortress*, un título mucho más ambicioso, con una solución gráfica absolutamente minimalista. **Tarn**, el alma del proyecto, vive en la actualidad dedicado al desarrollo y pulido del juego, llevando una vida espartana, al margen de la industria, manteniéndose únicamente gracias a las donaciones por **PayPal**



LUCES DE ASCII

La austeridad gráfica no es óbice para un sorprendente realismo. Esta escena de noche, frente a una cueva, muestra cómo la iluminación depende de la hora del día, las condiciones atmosféricas e incluso la fase lunar.



simulador social unido a un juego de construcción con elementos de juego de rol, todo ello en un mundo persistente



de los jugadores de **Dwarf Fortress**, que es totalmente gratuito.

Legendarios seres barbudos

Pero, ¿qué es **Dwarf Fortress**? Podría describirse como un simulador social unido a un juego de construcción con elementos de juego de rol, ambientado todo ello en un mundo de fantasía clásica donde la raza enana es la predominante. El mapa del juego es generado de forma procedural mediante cálculos fractales, y su complejidad resulta sorprendente: maneja variables como humedad, altitud, erosión, flora y fauna... para ubicar de una forma realista los diferentes ecosistemas o «biomes» que deberán recorrer nuestros enanos.

El proceso de generación es tan largo como la carga de un antiguo juego de **Spectrum**, pero sólo debe realizarse una vez: todas nuestras partidas, si lo deseamos, se desarrollarán en este mismo mundo, cuya historia iremos cin-

celando nosotros con el ascenso y derrota de nuestras sucesivas fortalezas enanas. Y este es el objetivo de un juego que no tiene fin: construir una fortaleza enana y verla crecer, como un ente con vida propia. Si caemos en desgracia podremos comenzar una nueva partida en el mismo mundo, y encontraremos las tumbas y leyendas de los héroes pasados, así como a los mismos enemigos, que nos insultarán recordando los nombres de los enanos a quienes mataron en juegos anteriores.

Tras la generación del mundo elegiremos una ubicación adecuada (próxima a fuentes de madera, piedra y magma) para a continuación configurar a nuestro equipo de colonizadores, siete valientes enanos. Deberemos asignar profesiones, equipo y habilidades a nuestros súbditos, cada uno de los cuales tiene una personalidad diferente, muy detallada (gruñón, rebelde, peleón, holgazán...). Proporcionandoles órdenes y empleos veremos como

construyen la fortaleza poco a poco, cuyas necesidades deberemos satisfacer en todo momento: planificación de las construcciones, gestión de las provisiones (siempre escasas), comercio, política, relaciones diplomáticas con otras razas, defensa de los temidos ataques de goblins y... ¡elefantes!

Tras su austeridad gráfica (todo está representado en código 4-37, similar al ASCII) y su gran complejidad y dificultad de aprendizaje, **Dwarf Fortress** ofrece una capacidad para generar historias que no tiene nada que envidiar a la del mejor juego de rol de lápiz y papel: veremos cómo nuestros enanos se convierten en héroes, dan lugar a dinastías, visitan las tumbas de sus ancestros y las ruinas de fortalezas abandonadas (de anteriores partidas)... e incluso pierden la cabeza y en algún momento se abandonan a la locura homicida. Un mundo persistente y gestionable hasta el mínimo detalle, en una joya indie con sabor a retro.





1 EL COMECAMINOS

Tal vez no le reconozcan porque su lado bueno es el de perfil. Fijense en esos ojillos de flipado. Sí, señores, es Pac-Man hecho zapatilla deportiva. Con total seguridad, el calzado que se aprecia en la imagen es nuevo y a estrenar, que muy sonriente le vemos al cara de pizza. Es una pena que la parte más graciosa del diseño esté en el interior, cosa que no quita para que sea divertido y animoso ver una sonrisa cuando nos calzamos para ir al curro o cuando nos descalzamos cuando hemos llegado a casa y alguien más se alegra por nosotros de haber completado nuestra jornada laboral. Los de fuera verán un minicareto en la lengüeta y unos entresijos gráficos reproduciendo los laberintos del videojuego. Un calzado no apto para fantasmas.



2 PASITO A PASITO

Usted se pone a correr y sus bambas Puma registrarán todos sus pasos cual podómetro portátil. Cuando llegue a casa enchufa las bambas al ordenador y, ale, mediante el programario adecuado usted podrá saber cuantas millas ha recorrido y cuantas calorías ha consumido. Eso sí, no se olvide desenchufarlas cuando se las vuelva a calzar, que si no puede armar un buen estropicio. Una de esas cosas tan del futuro que había en nuestro pasado. En el suyo también.



S.T.A.R.

10 pares de bambas pixeladas

Para la moda del calzado también hay que saber. Y el buen aficionado al videojuego se enfunda con sus héroes añejos por los pies. Como señores.

¡Incluye 1 fake!

3 RÁPIDO COMO UN GUEPARDO

Atari Benelux sacó estos ciberzuecos promocionales de la Jaguar para que los niños y niñas holandeses corrieran con firmeza entre tulipanes y quesos. Se vendían en las Atari Boutiques del Red Light District de Amsterdam.



4 LOS PASOS DEL ABUELO

Graciosetes los señores de Taito, que diseñan unos sneakers del mítico videojuego de Space Invaders pero le dan al diseño una pinta de calzado de abueleto que tumba de espaldas. Con lo perversos que están los gustos de esta juventud nuestra, quizá gusten a algún gafapasta de esos que dicen por los foros del mundo que son los únicos lectores entregados de Xtreme...

5 PISANDO FUERTE

El señor Invader, conocido en el mundo entero por invadir metafóricamente grandes capitales del mundo con sus mosaicos alienígenas, cuenta con su propia línea de calzado prêt-à-porter. Este calzado, que nuestro John Tones lleva con orgullo en las fiestas del sector, tiene un Invader en relieve en la suela, para que cuando se pisa un charco o una caca, viaje por el mundo cual gnomo de jardín.





6 SE HACE CAMINO AL ANDAR

Se podían haber llamado iShoes pero aún quedaba mucho tiempo para que Apple dominara definitivamente el planeta. Con paso firme. Pero por algo se empieza, por los pies dicen, y aquí tenemos un ejemplo aséptico: las zapatillas deportivas de Apple de cuando el Macintosh ese del año 1984. Siguiendo los cánones de la época, con un diseño con tendencia a lo Reebok y dejando atrás el setentarismo de Adidas y jugueteando con los blancos puros, perlados y griseados, que no grisáceos. En Ebay ahora cuestan un potosí y nos extraña: son más feas que un pimientito.

7 PASEANDO VOY

Para las pequeñas de la casa, y con velcro para ajustarlas, que es más cómodo y funcional, unas supermegachachi deportivas de The Legend of Zelda, un volantazo en las estrategias de marketing de Nintendo para captar al público femenino desde bien jovencitas. ¿Qué franquicia utilizar? Pues la de Zelda, que va de principitos y bravos caballeros que van a buscar princesas y salen hadas y brujas y todas esas cosas con las que Disney se ha forrado a capazos.



8 VELOZ COMO EL RAYO

Sonic es un erizo de púas azules que lleva unos zapatones como de payaso y que corre mucho y muy rápido, es de una compañía que se llama Sega, que es japonesa y que tiene más mala suerte que El Pupas, que se cayó de espaldas y se rompió la crisma. Sega tiene un montón de seguidores pero que o son tacaños y no les consumen suficientes productos, o son pocos pero gritan mucho, porque Sega no llega a triunfar con plenitud ni claridad, la pobre. Tiene nombre y fama pero le falta calado y ser envidiada por los de la competencia. Y miren que estas deportivas son extremadas y hasta modernas pero es que no se vendieron ni en las segundas rebajas, ni los *hardcollectors* las querían. Quizá no se ofertaban a un precio suficientemente alto como para ser atractivas.



9 GAMEBOOT

Disco Inferno total, para chicas ye-yé o para personas homosexuales con tendencia al dragqueenismo. O para ligar, que tienen pinta de ser infalibles. Se le acerca una nena con estas botas y con una Game-Boy Pocket en cada espinillera y le suelta un '¿Juegas? ¿En tu casa o en la mía?' y ya está, cable-link al canto. O lo mismo se liga igual con unas botas normales, yo qué sé. La cuestión es que ahí están y que en Nintendo deben estar alucinando tanto o más que ustedes, alguno debe estar rezando al Cielo para que no se haga lo mismo con un par de Super Nintendo. Por cierto, en estas botas las pilas no están incluidas.

10 UN GRAN PASO PARA LA HUMANIDAD

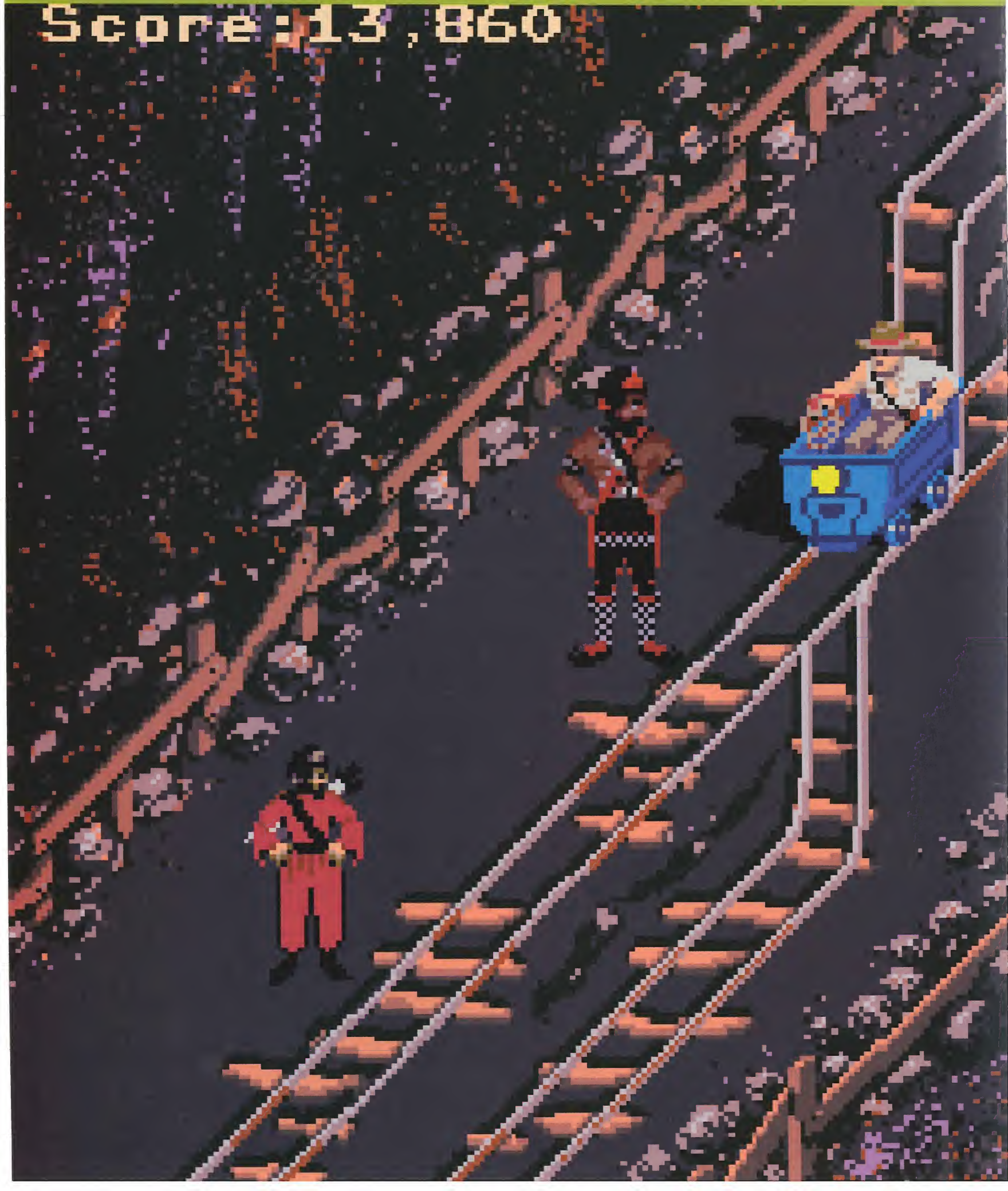
El negro pega con todo y la combinación blanco con negro queda, además, muy elegante. Una excelente recomendación para la conservación de esta zapatilla es la de evitar a toda costa el uso del betún, que fastidiaría los motivos silueteados de estilo trencadís, que no son tales si se fijan bien, que son bóldos del cosmos que reproducen el *playfield* del Asteroids de Atari.





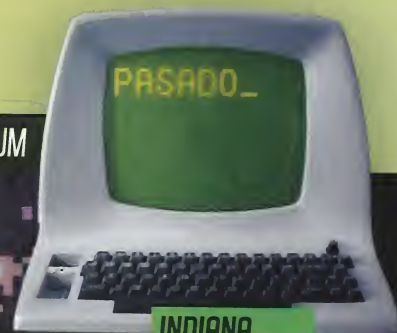
LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Score: 13,860



ARCADE • AMIGA • AMSTRAD CPC • APPLE • ATARI ST • C64 • DOS • MSX • NES • SPECTRUM

Lives: 0



INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

El blockbuster que marcó más de una adolescencia tuvo una frenética y algo apresurada conversión a arcade que incluía los tres mayores highlights del film: el rescate de los niños, la huida en vagón y la recuperación de las piedras Sankara. Todo ello conseguible en unos seis minutos y vuelta a empezar. También fue uno de los primeros juegos con multijugador en sistemas de 8 bits, que aún así cumplieron con soltura. Y un recuerdo emocionado de Nemesis hacia la máquina del juego en el Parque de Atracciones de Madrid que soltaba latigazos... dolorosamente reales.



TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR
CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS
Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA.



DEMOLICIONES RYGAR Y HNOS.
RYGAR VA POR AHI REDUCIENDO
MONUMENTOS A ESCOMBROS.



RYGAR

THE LEGENDARY ADVENTURE

_CHAIKO

PS2



PLAYSTATION 2
AÑO 2002
A TECMO
DESARROLLADOR
TECMO
GÉNERO
AVENTURA CLASICISTA

EL MAL FUE DERROTADO, PERO NO HABÍA DICHO SU ÚLTIMA PALABRA. RYGAR VUELVE PARA CERRARLE LA BOCA.

Todo un fenómeno a estudiar: con la llegada de las consolas de 128 bits pareció resurgir el interés por viejas franquicias caídas en el olvido, y las compañías más avisadas se pusieron manos a la obra. Es el caso de *Shinobi*, *Contra* o *Ninja Gaiden*, y también de *Rygar*, el protagonista de nuestro artículo Retro de este mes. *The Legendary Adventure* no se presentó como secuela, ni tan siquiera como *remake* de los dos juegos anteriores, sino que lo hizo como juego completamente nuevo, con la vista en éxitos de la época como *Onimusha* o, muy especialmente, *Devil May Cry*, del que casi bordeaba el plagio descarado.

La herencia de los salones recreativos se dejó notar en el nombre del juego, su ambientación helénica y el protagonista absoluto de los juegos anteriores: Rygar y su mítica arma, el *diskarmor*. La sencillísima historia del arcade y su reinención para *NES* es expandida en una aventura que supone un nuevo

punto de partida para el personaje. Curiosamente, tiene un planteamiento argumental que puede recordar en su base a algunos momentos de la serie *God of War*, ya que en esta ocasión Rygar se enfrenta a los titanes del Tártaro trabajando para Zeus. Al contrario que en anteriores entregas de la saga, aquí se le da mucha importancia a la narración en sí, que se expande mediante secuencias de vídeo, diálogos, y tablillas que Rygar encuentra por el camino y que aportan datos sobre el conflicto.

Pero la historia no es lo que hace que el jugador haya puesto sus ojos en *Rygar*, y afortunadamente el juego pone el acento en el combate cuerpo a cuerpo, sacando todo el partido del *diskarmor*. Del mismo modo que otros juegos similares anteriores y posteriores (*God of War* puede considerarse también una evolución de la línea en la que está incluido este *Rygar*), Tecmo incluye en el juego un número considerable de combos de toda clase, y el objetivo del jugador es conseguir cuantas más combinaciones de golpes seguidas sea posible. Rygar en esta ocasión cuenta con tres tipos de

diskarmor (sólo uno inicialmente), a medida que los encuentre en distintos lugares de los ocho mundos que forman el juego, y cada uno de ellos tiene características distintas, siendo apropiados para ataques a corta, media, y larga distancia. Como añadido respecto al juego original, cada *diskarmor* puede hacer también las funciones de un escudo, contiene un ataque mágico, y desbloqueando las habilidades necesarias puede incluso utilizarse para trepar o para saltar espacios insalvables.

¿ES ESTE EL ESLABÓN PERDIDO ENTRE DEVIL MAY CRY Y GOD OF WAR? PROBABLEMENTE

Despedazador

El combate está ejecutado de una forma bastante sencilla desde el punto de vista del control,

y con un Rygar debidamente mejorado es fácil y satisfactorio en términos jugables enfrentarse a un número considerable de enemigos. Del mismo modo, Tecmo no olvidó que el juego original contenía un leve elemento de plataformas, también presente en este *Rygar*. Aunque la presencia de plataformas se encuentra sobre todo en el nivel del Tártaro, es un elemento que puede encontrarse en todas las fases en mayor o menor medida, y que además supone un intento por



MISTER CIENAGA
PREMIO AL BICHO MÁS FEO
VISTO EN UN VIDEOJUEGO



CUIDANDO LA IMAGEN
RYGAR ES FIEL AL IDEAL DE
BELLEZA HELÉNICA Y FARDA DE
ARMA EN UN BELLO ESCENARIO



parte de Tecmo de alargar la vida del juego: al mejorar las habilidades de Rygar, éste podrá acceder a zonas inaccesibles en una primera pasada, por lo que se alienta al jugador a revisar zonas ya completadas.

Esta también es una forma de tratar de romper con la linealidad absoluta del juego, que en ese sentido recuerda al arcade: avanzar, matar a todo bicho viviente, resolver algún puzzle y llegar hasta el jefe final. No tiene más complicación, pero al menos ofrece una buena interactividad con el escenario durante el recorrido. Cabe destacar el sorprendente diseño de los jefes finales, desde un Aristó-

teles salido de madre hasta un espectacular minotauro.

El juego, sin embargo, tiene problemas: el sistema de cámara fija no siempre funciona como debería, y a veces puede suponer un peligro para la vida de Rygar. Por otro lado los jefes finales están desequilibrados, y su dificultad va de lo extremadamente fácil a lo extremadamente difícil, sin seguir la más mínima lógica o progresión. Y por último, es inevitable señalar que el juego no siempre ofrece tantos enemigos a los que combatir como sería deseable, especialmente teniendo en cuenta el robusto sistema de combate que presenta.

En el lado positivo, una gran ambientación, un apartado técnico irreproachable, una mecánica de juego divertida que recompensa al jugador, y todo el carisma de *Rygar* intacto pese a la expansión dimensional. Hasta hoy, esta es la última palabra de *Rygar*, aunque pronto regresará a *Wii*, precisamente con un *remake* de este título.



SUPERJUERGAS

xtreme



EL BASURERO
La peor ponzoña de nuestras colecciones

VIRTUA FIGHTER

AL INNEGABLE PLACER DE MATAR AL PADRE SE UNE EN ESTA OCASIÓN EL DERIVADO DEL MUY NOBLE DEPORTE DE DEFECAR SOBRE LA TUMBA DE UN CLÁSICO ABSOLUTO. VIRTUA FIGHTER, MALDITO FETO, ¡TE ODIAMOS!

● Ha pasado más de una década y todavía perdura en nuestros sensibles corazones el impacto estético que nos provocó *Virtua Fighter*. Corría el año 1995 y muchos adquirimos una *Sega Saturn* pensando que sus flamantes 32 bits serían una ventana hacia el futuro por la que entrarían los refrescantes vientos del progreso. Aromas del mañana que *Virtua Fighter* transformó en el tufo de un pedo de perro. Una nueva tecnología, un bebé feo, nos miraba sonriente a la cara y nos llamaba «papá»: el juego tenía la belleza plástica de un tutorial de *3D Studio*.

Acostumbrados a la belleza policromática y a las piruetas de fantasía de gemas de 16 bits como *Street Fighter 2*, *Virtua Fighter* nos arrojaba a un escenario de simplicidad desoladora, donde unos feísimos luchadores fabricados con cubos se golpeaban entre espasmódicos movimientos. Su estilo realista, sus escasos tres botones y su nulo aprovechamiento de la tridimensionalidad (el pasito lateral era básicamente inútil) nos mostraba cuánto habíamos perdido con el paso a la 3D, y qué poco habíamos ganado... de momento.

GLOBAL

3,9



... GÉNERO CUBILETES PELEONES
... PAÍS JAPÓN
... COMPAÑÍA SEGA
... DESARROLLADOR SEGA-AM2

TOPS

xtreme

- 01 BRAID (NUMBER NONE) XBOX 360
- 02 GRAND THEFT AUTO IV (ROCKSTAR) PS3/XBOX 360
- 03 MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS (KONAMI) PS3
- 04 NINJA GAIDEN II (MICROSOFT) XBOX 360
- 05 GEOMETRY WARS R.E. 2 (ACTIVISION) XBOX 360
- 06 BURNOUT PARADISE (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
- 07 NO MORE HEROES (VIRGIN PLAY) WII
- 08 SUPER MARIO GALAXY (NINTENDO) WII
- 09 SOUL CALIBUR IV (NAMCO) XBOX 360/PS3
- 10 CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII (SQUARE ENIX) PSP

GAME

PLAYSTATION 3

- 01 SOUL CALIBUR IV
- 02 BEIJING 2008: JUEGOS OLÍMPICOS
- 03 METAL GEAR SOLID: GUNS OF THE PATRIOTS
- 04 GRAND THEFT AUTO IV
- 05 BUZZ! EL MULTICONCURSO + WIRELESS BUZZERS

PLAYSTATION 2

- 01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 02 KUNG FU PANDA
- 03 NEED FOR SPEED: PRO STREET
- 04 GOD OF WAR II (PLATINUM)
- 05 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 (PLATINUM)

XBOX 360

- 01 SOUL CALIBUR IV
- 02 ROCK BAND
- 03 BEIJING 2008: JUEGOS OLÍMPICOS NINJA GAIDEN II
- 04 NINJA GAIDEN II
- 05 GEARS OF WAR (CLASSICS)

WII

- 01 WII FIT + TABLA DE EQUILIBRIO
- 02 SUPER SMASH BROS BRAWL
- 03 MARIO KART + VOLANTE PARA WIIMOTE NINTENDO
- 04 SUPER MARIO GALAXY
- 05 TRIWIIAL

PSP

- 01 BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
- 02 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 03 CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
- 04 GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
- 05 WALL-E

NINTENDO DS

- 01 GUITAR HERO ON TOUR
- 02 COCINA CONMIGO: ¿QUÉ PREPARAMOS HOY?
- 03 42 JUEGOS DE SIEMPRE
- 04 POKEMON MUNDO MISTERIOSO: EXPL. DE LA OSCURIDAD
- 05 MÁS BRAIN TRAINING

NUESTRO TIEMPO EN ESTAS "VACACIONES"

Algunos se han ido de vacaciones, otros no. Así gastamos nuestro tiempo:

THE ELF: Desenterrando sus escasos conocimientos de inglés con las guiris de Ibiza.

JOHN TONES: Comprando tebeos de dudoso gusto en distintas zonas de La Toscana.

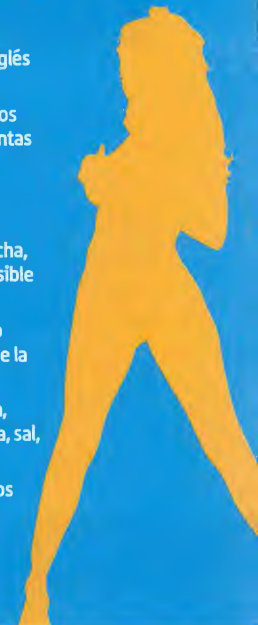
NEMESIS: Entregado a la autosatisfacción física.

KOLDABIKA: Como una cucaracha, pasando el mayor tiempo posible debajo de la cama.

JOSELE MAQUETA: Olisqueando sobacos ajenos en las colas de la Expo de Zaragoza.

CURRELE MAQUETA: Casa, playa, playa, casa, chiringuito, toalla, sal, limón y mujeres.

WIKI: Vomitando en los pasillos del metro antes de llegar a la redacción.



Z
GRUPO ZETA

EXPO
ZARA
BOZA
2008

PS3

PS2

PSP

PlayStation®

Revista Oficial - España

TODA LA
INFORMACIÓN
PARA
PS3, PS2 Y PSP

SUPLEMENTO ESPECIAL

¡TODAS LAS
NOVEDADES DEL E3!

SOLO
2'95
€
REVISTA
+ SUPLEMENTO

¡EL 14 DE
AGOSTO
EN TU
QUIOSCO!

**SUPLEMENTO
ESPECIAL**

Los mejores juegos del E3

- ★ RESISTANCE 2
- ★ KILLZONE 2
- ★ RESIDENT EVIL 5
- ★ STREET FIGHTER IV

PS2
PS3
PSP



PlayStation 2

PlayStation Portable

PLAYSTATION 3

PlayStation®

Revista Oficial - España

NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY TACTICS®

Grimoire of the Rift™

A2

CONDUCE A TUS AMIGOS HACIA LA VICTORIA EN EL FANTÁSTICO MUNDO DE IVALICE

- Participa en batallas estratégicas ambientadas en el popular universo de FINAL FANTASY®.
- ¡Gran variedad de trabajos y posibilidades de personalización con más de 50 profesiones disponibles!
- Las más de 300 misiones te ofrecen horas y horas de diversión.

www.ffta2game.es



Nintendo DS™ Lite

© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
FINAL FANTASY, FINAL FANTASY TACTICS, GRIMOIRE OF THE RIFT,
SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas
comerciales de Square Enix Co., Ltd.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

12+

www.pegi.info